
ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
№7(104) ИЮЛЬ 2010
SPLIT/SECOND: VELOCITY
УСКОЛЬЗАЮЩИЙ МИР
COLLAPSE: ЯРОСТЬ
BLUR
ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ
ARCHON ULTRA
КРАСНАЯ КНИГА
ЧЕРТИ
WWW.LKI.RU
ТЕХНОМИР
ЦИКЛ УРОКОВ
STARCRAFT 2
ОТ WHITE-RA
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ
DOTA: ALLSTARS
MASS EFFECT 2
ASSASSIN'S CREED 2
ЭАДОР. СОТВОРЕНИЕ
ОРУЖИЕ
БОЕВЫЕ ОТРАВЛЯЮЩИЕ ВЕЩЕСТВА
APB
ALL POINTS BULLETIN
ОБЛОЖКА: APB



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Для начала о смешном. Уже второй номер подряд мы обещаем вам статью по очередному «Принцу Персии» — и второй номер подряд ее переносим. Поскольку с тем же завидным постоянством издатель обещает нам пресс-версию, и «да-да, вот буквально со дня на день...» уже растянулось на добрых два месяца. Ну что, рискнем анонсировать его в третий раз? Пожалуй, рискнем.

А теперь о тех статьях, которым повезло больше. Заглавной темой номера стал для нас, для разнообразия, онлайновый проект. И не какой-нибудь, а едва ли не самый долгожданный в этом году — **All Points Bulletin**. За кулисами статьи — командировка в лондонский офис Electronic Arts, долгое общение с разработчиками, многие сутки игрового процесса под сверхсекретными логином-паролем... Есть и видеорепортаж, но о нем пусть лучше расскажет Евгений Блинов.

Мы же тем временем перенесемся на **КРИ-2010**, по традиции прошедшей в залах московской гостиницы «Космос». И хотя в этот раз конференция не привлекла к своим стендам сколь-нибудь знаменитых зарубежных гостей, местные разработчики, как всегда, охотно делились подробностями. Так что ищите на страницах не только обзор мероприятия, но и увесистую пачку «игр будущего» по информации из самых первых рук. Среди них — проект, имеющий для нас очень особое значение (если вы читали майский номер, то уже наверняка догадались, о чем речь). Космическая сага «Свободный космос», задуманная еще Андреем Ленским и с тех пор успевшая сменить название на **Space Worlds**, открывает свои первые секреты.

Раздел «Советы мастеров» начинается с очередного урока по **StarCraft 2** и продолжается тоже играми первой величины: **Mass Effect 2, Assassin's Creed 2, Supreme Commander 2**, сверхпопулярной «Дотой».

В Красной книге корчат рожицы черти, Оружейная палата шипит ядовитыми газами, а Летопись повествует об одной из самых монументальных тюрем мира — Алькатрасе. Приятного чтения!

С уважением,
Алексей Шуньков,
главный редактор

РЕДАКЦИЯ:
Главный редактор Алексей Шуньков
Зам. главного редактора Светлана Фаддеева
Редакторы Анна Полянская, Сергей Зверев, Тимур Хорев, Нина Белявская, Дмитрий Тэлэри
Выпускающий редактор Татьяна Швец
Редактор диска Изабелла Шахова
Арт-директор Роман Грыныха
Дизайнеры Армаис Саркисов, Николай Никашин, Марина Грыныха, Денис Недыпич
Художники Александр Ремизов, Мария Кустовская
Программирование диска Дмитрий Михайлов
Программирование сайта Нина Белявская
Корректоры Елена Ольшанская, Анна Полянская
Почта Татьяна Оболенская

ВИДЕОЛАБОРАТОРИЯ:
Продюсер видеонаправления Евгений Блинов
Видеомонтажер Евгений Добреля

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»
Тел./факс (495) 231-2364, 231-2365
Генеральный директор Азам Данияров
Директор издательства Денис Давыдов
Зам. директора издательства Алексей Шуньков
Директор по PR Татьяна Шацкая (shatskaya@lki.ru)

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ: ООО «ИГРОМЕДИА»
Тел./факс: (495) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы Дарья Новоторцева (danja@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе Анастасия Муравьева (nastya@igromedia.ru) Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru), Светлана Попова (popova@igromedia.ru).

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ: ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел.(495) 231-23-68
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

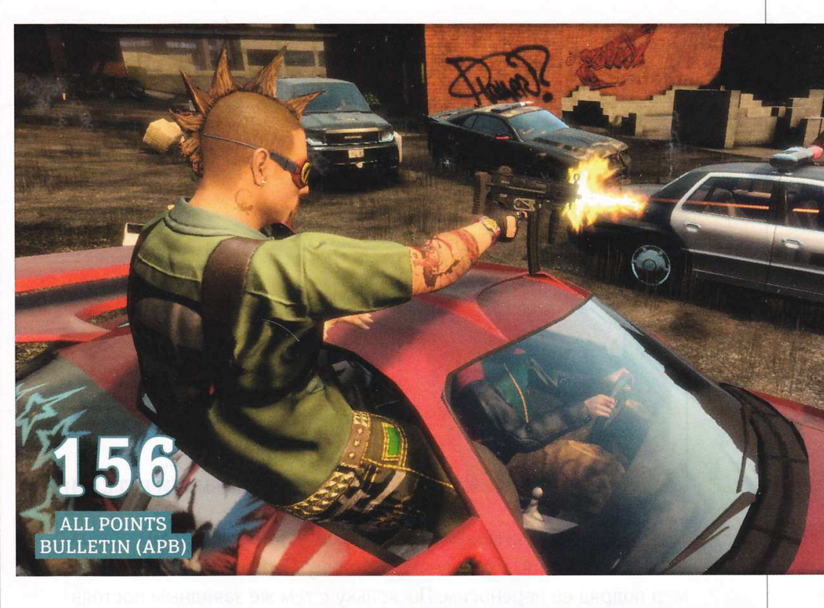
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ:
111123, Россия, Москва, шоссе Энтузиастов, д.56, стр. 32 (ЛКИ)
Тел./факс (495) 231-4370, 231-2365, 730-4014
E-mail журнала post@lki.ru
Для новых авторов recruiting@lki.ru
Сайт http://www.lki.ru

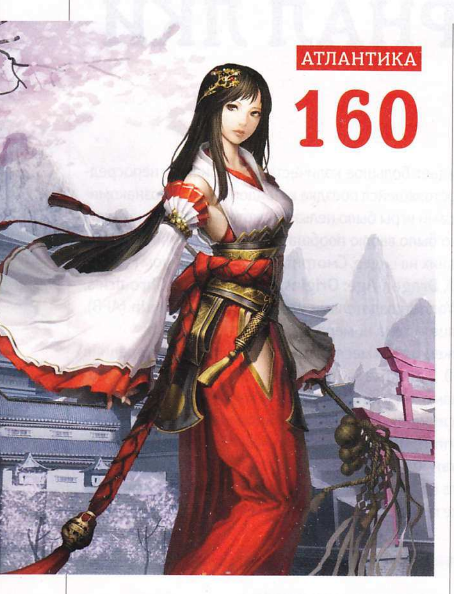
LKI MAGAZINE
(The Best Computer Games)
Published by TekhnoMir PH Ltd.
Editor in Chief Alexey V. Shunkov
Advertising Darya Novotortseva (danja@igromedia.ru)
Contacts office 32, build. 56, Shosse Entuziastov, Moscow, 111123, Russia

ЖУРНАЛ ЗАРЕГИСТРИРОВАН МИНИСТЕРСТВОМ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО ДЕЛАМ ПЕЧАТИ, ТЕЛЕРАДИОВЕЩАНИЯ И СРЕДСТВ МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ. СВИДЕТЕЛЬСТВО О РЕГИСТРАЦИИ ПИ № 77-14793 ОТ 3 МАРТА 2003 Г. ВЫПУСКАЕТСЯ ООО «ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР».

Цена свободная
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва
Печать компакт-диска: ООО «ДИСК ПРО ПЛЮС»

Тираж 65400


156
ALL POINTS BULLETIN (APB)



СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ:

ПОДПИСКА НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»

• ВТОРОЕ ПОЛУГОДИЕ 2010 •



ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»: «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» + 2 DVD ИНДЕКС 13001



КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»: «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» + 2 DVD ИНДЕКС 24584



КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»: «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» + 2 DVD ИНДЕКС 82928

СЛОВО РЕДАКТОРА



ВИДЕОЖУРНАЛ ЛКИ

ВЫПУСК №36

Здравствуйте, уважаемые зрители!

В этом месяце, помимо самих игр, вас поджидает большое количество материалов, непосредственно с играми связанных. К примеру, отчет о состоявшейся поездке в Лондон, где нас познакомили с новыми продуктами Electronic Arts. Снимать сами игры было нельзя (некоторые из них находятся еще в ранней стадии разработки) — зато можно было вволю пообщаться с разработчиками, чем мы и воспользовались и даже сняли некоторых из них на видео. Смотрите в рубрике «Лицом к лицу» интервью с продюсерами: **Need for Speed World**, **Dragon Age: Origins — Dark Spawn Chronicles**, а также два интервью с сотрудниками Realtime Worlds, создателями игры **All Points Bulletin** (APB), игры, которую многие ждут и которая в этом месяце — тема номера.

Еще из мероприятий, про которые мы расскажем в этом месяце, отмечу прошедшую в середине мая конференцию разработчиков игр — **КРИ-2010**. В этот раз мы попросили авторов журнала, которые там работали, выразить свое мнение перед камерой уже по окончании конференции.

И естественно, никуда не пропали наши традиционные рубрики: в «Настольных играх» две новинки: «**Терминатор: Да придет спаситель**» и **Inn-fighting**, а в рубрике «Вокруг кино» Лев Лобарев расскажет нам про создание фильма «**Капитан Крюк**» и про ляпы в киноленте «**Дикий, дикий Вест**». Ну а в «Авторских видеотурах» вы найдете полные прохождения игр **The Misadventures of P.B. Winterbottom** и **Ускользающий мир**, а также поиск пасхальных яиц в **Metro 2033**.

Кроме того, смотрите в этом выпуске...

МАСТЕР-КЛАСС ОТ WHITE-RA!

Мы продолжаем иллюстрировать журнальную рубрику уроков по **StarCraft 2** наглядными видеозаписями от White-Ra. Не забыли и про записи матчей с личным участием и комментариями Алексея.

Ходят слухи, что народ уже собирает подписи для обращения к разработчикам, чтобы в игре помимо серебряной, золотой, платиновой и бронзовой лиг сделали еще одну — специально для White-Ra.

КЛУБ ИГРОПУТЕШЕСТВИЙ

Наш неутомимый корреспондент в виртуальных мирах, Тимур Хорев, взяв отпуск в Азероте, продолжает путешествия по миру **GTA IV**. На этот раз в объектив его камеры попался район города Либерти-Сити — Алгонкин.

РЕЦЕНЗИИ МЕСЯЦА:

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

Трагикомическая история о знаменитом похитителе пирогов, который перенесся назад во времени и научился создаваться клонов. Этот инди-квест способен тягаться с самой Braid.

SPLIT/SECOND

Сумасшедшие аркадные гонки, способные дать фору серии Burnout. Ежесекундные взрывы, практически полностью разрушаемые трассы, высокие скорости — вы и не догадывались, что ждали именно эту игру!

LEAD AND GOLD: БЫСТРЫЕ И МЕРТВЫЕ

Повесть о ковбоях и индейцах, выясняющих отношения по законам сетевого боевика. Очередной игровой вестерн — что получилось?

УСКОЛЬЗАЮЩИЙ МИР

Красивый рисованный квест о грустном клоуне Седвике, которому волею судьбы предначертано уничтожить собственный мир.

КОЛЛАПС: ЯРОСТЬ

Главный герой Родан не смог до конца уничтожить аномалию — она просто распалась на множество мелких кусков, из которых стало появляться еще больше монстров. Чтобы спасти человечество, военные приняли решение зачистить периметр, а значит, нам теперь придется как можно скорее из него выбираться.

GRAND THEFT AUTO 4: THE BALLAD OF A GAY TONY

Очередная история из мира хорошо знакомого нам Либерти-Сити, в которой нам предстоит познакомиться с его темн... *нетрадиционной* стороной.

В СКОРОМ ВРЕМЕНИ:

DEAD SPACE 2



Свежий ролик второй части космического триллера Dead Space. Сюжет и игровой процесс остались за кадром, зато видео отлично передает атмосферу будущей игры.

CALL OF DUTY: BLACK OPS



Следующая часть Call of Duty наверняка не уступит предшественнице не только в масштабе, но и в зрелищности. По крайней мере, пара роликов из игры может легко заткнуть за пояс большинство голливудских боевиков.

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Пара роликов демонстрирует все, о чем, по мнению разработчиков, может мечтать человек, — шикарные автомобили, роскошные дома, вечеринки и лихие гонки.

END OF NATIONS

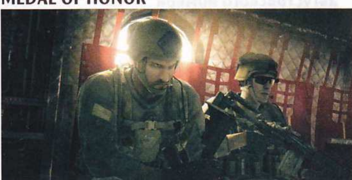
Глобальные сетевые стратегии — пока большая редкость, но End of Nations приятное исключение. Здесь и масштабные сражения десятков игроков, и разнообразная техника, и вменяемый сюжет.

KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS



Продолжение Kane & Lynch — это не только захватывающая одиночная кампания, но и оригинальные сетевые режимы.

MEDAL OF HONOR



Это только на поле боя американские спецназовцы — жесткие бойцы, лишенные эмоций. В душе они мечтают как можно скорее вернуться к семье и мирной жизни.

BULLETSTORM

Авторы Painkiller продолжают радовать нас безумными (во всех смыслах) боевиками. Дебютный ролик Bulletstorm намекает, что на этот раз сражения станут еще более зрелищными и жестокими.

DVD-ПРИЛОЖЕНИЕ К ЖУРНАЛУ

ТЕМЫ DVD

The Temple of Elemental Evil – Circle of Eight Modpack
Сборник модификаций для подзабытой игры от почившей Troika Games.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines – Clan Quest Mod
Еще одно глобальное дополнение для шикарной ролевой игры от Troika. Уж эту-то наверняка застали многие.

Napoleon: Total War – All In One mod
Месяц вышел рыбным на качественные модификации типа «все-в-одном». Согласно сложившейся закономерности, тут должен быть Arcanum. Однако мимо.

Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка – Революция
И чтобы окончательно порвать с закономерностями – последняя версия дополнения для старых добрых «Рейнджеров».

А также:
StarCraft 2 – сборник карт.
TES 4: Oblivion – сборник лучших приключений.

ОНЛАЙН-КЛИЕНТ

Атлантика

FLASH-ИГРЫ

Brain Splatters
Gladiator: Castle Wars
Minecar Mayhem!
Refall Labirinth
Snowplow
Space Empires
Zelda and the Lampshade

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Правила на русском языке для игр **Innfighting** и **«Терминатор: Да придет спаситель»**

ОНЛАЙНОВЫЙ НАБОР

Программы для игр:
Age of Conan
Anarchy Online
EVE Online
Everquest 2
Guild Wars
Ryzom
Vanguard: Saga of Heroes
World of Warcraft

ТАБЛИЦА МАТЕРИАЛОВ

Список статей, опубликованных в журнале ЛКИ за 2003–2010 годы. Xls-таблицу заботливо собрал наш постоянный читатель Борис Юрков.

ГЛАС НАРОДА

На диск возвращается рубрика рассказов наших читателей. В этом выпуске – три победителя литературного конкурса на форуме ЛКИ.

ПРОГРАММЫ

БЕЗОПАСНОСТЬ

Защита компьютера
AntiVir Personal Edition Classic * Comodo Internet Security * Spybot Search & Destroy * Starter * StartupMonitor * USBVaccine

Устранение проблем
Ccleaner * Spyware Terminator * WinPatrol

Восстановление данных
Data Recovery * DiskDigger * Recuva * Unstoppable Copier

Резервное копирование
Clonedir * Zback

ДЛЯ ИГР

Коды
CheMax * CheMax Ru

Программы
ArtMoney * DosBox * Fraps

ИНТЕРНЕТ

Основные
BackupToEmail * Download Master * Flash Player * Mozilla Firefox * Mozilla Thunderbird * NetWorx * QIP

Дополнения Firefox
AddBookmarkHere * ColorfulTabs * FEBE * Flashblock * FlashGot * FoxyTunes * ImageShack Toolbar * ImgLikeOpera * InFormEnter * MemoryFox * LiveJournal Addons * OldLocationBar * PDFDownload * SaveImageInFolder * ScrapBook * TabMixPlus * Xmarks

Расширенный набор
Filezilla * Opera * Readon TV Movie Radio * Transmute

МУЛЬТИМЕДИА

Аудиопроигрыватели:
1by1 * Aura * Foobar2000 * JetAudio * WinAmp

Редактирование аудио
DVDVideoSoft Free Studio * Mp3 Direct Cut * Mp3tag * Playlist Creator

Редактирование видео
AviTricks Classic * HandBrake * Subtitle Edit * VirtualDub * Vob2Mpg

Видеокодеки
K-Lite Mega

Видеопроигрыватели
Flash Movie Player * Light Alloy * Sublight

РАБОТА С ГРАФИКОЙ

Просмотр графики
ArtSee * FastStone Image Viewer * IrfanView * PictoMio * SortPics * XnView

Редактирование графики
Artweaver * FotoSketcher * InstantMask * Photo! Editor * Photobie * PhotoFiltre * PhotoScape

Специальные средства
Able RAWer * ColorPic * MobaPhoto * NexusFont * PureJpg * RIOT * VSO ImageResizer * Watermark Image

РАБОТА С ТЕКСТОМ

Редактирование
AbiWord * DCD * DictionaryNet * Gnumeric * Notepad++

Чтение
DocX Viewer * Expert PDF Reader * FBReader * WinDjView

СЛУЖЕБНЫЕ ПРОГРАММЫ

Наблюдение за компьютером
CPU Hardware Monitor * CPU-Z * CurrPorts * FreshDiagnose * GetFoldersize * OpenedFilesView * ProcessActivityView * SpaceSniffer * System Information for Windows * System Spec

Необходимые
7-Zip * 7-Zip Beta * CDBurner XP * Deep Burner * MyUninstaller * Punto Switcher * WinRar

Полезные мелочи
Double Driver * Good Timing * MaxCalc * Minimem * Screenshot Captor * What In Startup

Улучшение интерфейса Windows
AgataSoft Hotkey Manager * Circle Dock Version * Clavier+ Unicode * Clipboardic * ClocX * TransFZ * XMouse Button Control * XP SysPad * ZenKey

Управление файлами
Exp+ * Far 2.0 * Locate 32 * NexusFile * QDir * SearchMyFiles

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ

ГРАФИЧЕСКИЕ ДРАЙВЕРЫ
GeForce (nVidia) * Radeon (Ati Catalyst)

ПРОГРАММНЫЕ БИБЛИОТЕКИ
.NET 32bit 2.0 * .NET 32bit 3.0 * Java

СВЕЖИЕ ПАТЧИ

Игра	Действие патча	Версия	
LockOn: Горячие скалы 2	Повышает стабильность игры, правит множество ошибок и добавляет некоторые улучшения.	1.2.1	RUS
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	Вносит ряд исправлений и обеспечивает совместимость с дополнением при игре в сети.	1.4.354.0	RUS
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Добавляет поддержку загружаемых дополнений, технологий Crossfire/SLI и Eyefinity, правит ошибки.	1.02	RUS ENG
Trine	Добавляет новый уровень, делает доступной информацию об опыте и найденных сундуках, вводит пару мелких добавлений и исправлений.	1.07	RUS
X3: Земной конфликт	Добавляет набор миссий, увеличивает скорость прорисовки, позволяет стартовать с Аргон Прайм, исправляет несколько ошибок.	2.6	RUS ENG
В тылу врага 2: Лис пустыни	Добавляет новые карты, устраняет ошибки и правит баланс.	1.17.5	RUS
Ведьмак. Дополненное издание	Русская версия старого патча. Позволяет запускать игру без диска, добавляет пять новых приключений, устраняет проблемы с EAX и эффектом размытия.	1.5	RUS
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	Значительно оптимизирует игру, исправляет звук, улучшает вид персонажей, совершенствует поведение транспортного потока, устраняет ряд других ошибок.	3.0.2	RUS

НОВОСТИ

Зато у них есть печеньки!

LUCASARTS ЛИШИЛАСЬ ДИРЕКТОРА

Что будет теперь с островом обезьян?



В начале мая издательство LucasArts объявило о том, что его покидает директор Даррел Родригес, который занимал этот пост более двух лет. Чуть позже представители компании сообщили, что, пока Родригесу не найдут замену, его место временно займет член совета директоров Джерри Боуэрман.

Еще позже стало известно, что вместе с Даррелом Родригесом из LucasArts ушли еще несколько руководителей. Самое таинственное в этой истории то, что никто не знает, с чего бы это, после успешного возрождения серии Monkey Island, из издательства вдруг выгнали директора. Ни сам Родригес, ни LucasArts причин отставки не называют, и это, похоже, становится доброй традицией: директора издательства молча покидали свои кресла уже трижды – в 2008, 2003 и 2000 годах. Быть может, у всех у них не получается пройти некие джедайские тесты?

С одной стороны, Monkey Island – это еще не все. С другой стороны, где новые X-Wing? Где TIE Fighter? Full Throttle? Jedi Knight? Может, хоть теперь LucasArts достанет наследие прошлых лет из сундука, на котором сидит.

Победа сил разума над силами добра

ГЕРМАНИЯ СКАЗАЛА «НАЙН!» ЦЕНЗУРЕ

Бундестаг отклонил законопроект о полном запрете «жестоких» игр



Как вы помните, год назад, когда вся Германия была взбудоражена случаями стрельбы в школе, группа военных министров федеральных земель предложила законодательно запретить в стране производство и продажу «жестоких» видеоигр. С принятием такого закона немецким игровым студиям, таким, к примеру, как Crytek, пришлось бы либо прекратить работу, либо покинуть страну.

К счастью, все закончилось хорошо, во многом благодаря 73 000 подписей под петицией против этого закона. Комитет по обращениям граждан рассмотрел петицию, и вот госсекретарь парламента Герман Кюес объявил, что запрет приниматься не будет, а вместо этого правительство уделит больше внимания разъяснительной работе среди населения о принципах рейтинговой системы. В Германии эти вопросы решает не общеевропейская PEGI, а собственная комиссия USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

Немецкий порядок вновь восторжествовал. Среди всего прочего, это означает, что теперь Цеват Йерли и его коллеги могут смело продолжать разрабатывать Crysis 2, не опасаясь остракизма.

В двух словах



- Blizzard назвала окончательный срок релиза первой части второго StarCraft. Игра StarCraft 2: Wings of Liberty выйдет 27 июля одновременно в России и за рубежом.

- Компания InstantAction открыла необычный сервис, дающий возможность играть в игры из браузера, не прибегая к необходимости получать потоковое видео. Первый проект, доступный бесплатно в виде демо версии – обновленный квест The Secret of Monkey Island.

- Третья часть ролевой игры от Питера Мелане Fable выйдет не только на Xbox 360, но и на компьютерах. Это хорошо, но пока непонятна, что там со второй частью и почему она так задерживается в гости к нам.

- В полумифическое объединение защитников компьютерных игр PC Gaming Alliance влились три новых участника. Это фирмы Logitech (главный профиль – периферийное железо), Corsair (память) и Arxan (защита информации).

- К трем месяцам заключения и пяти годам испытательного срока суд приговорил жителя города Чарлотт (Северная Каролина) Кристофера Анзалоне. Он был признан виновным в краже игры Assassin's Creed с завода более двух лет назад.

- Три года, а точнее – 2 205 часов и 51 минута понадобились калифорнийцу Майклу Лейде, чтобы завоевать максимально возможный счет в головоломке Bejeweled 2. Чтобы добраться до числа 2 147 483 647, он собрал в игре почти пять миллионов драгоценных камней.

- Глава деловой империи Virgin Ричард Брэнсон собирается посетить выставку E3 и торжественно вернуться в игровую индустрию с новым анонсом.

- В честь тридцатилетнего юбилея Pacman на главной странице Google логотип компании трансформировался в играбельный уровень из этой игры.
- По сообщениям осведомленных источников, студия Katauri Interactive («Космические рейнджеры 2», King's Bounty) разрабатывает новый проект, который будет анонсирован этой осенью.
- Под давлением игровой общественности компания Activision начала переговоры с независимой студией Phoenix Online о возможном возобновлении работ над любительским продолжением серии King's Quest. Напомним, что два месяца назад Activision, владеющая правами на игры Sierra, запретила разработку.
- По мнению исполнительного директора Ubisoft Ива Гиймо, к 2012 году половина всех выходящих игр будут поддерживать стереорежим.
- Студия Snowball присоединится к «1С-Софтклаб». Ее роль в объединенной компании будет состоять в локализации самых сложных для перевода проектов — ролевых игр, квестов и стратегий.
- id Software объявила о переносе даты выхода боевика Rage на 2011 год.
- Sony Pictures Animation собирается экранизировать экономическую стратегию RollerCoaster. По степени безумия затеи это еще не кино по мотивам Asteroids, но что-то близкое.

А пингвины до-о-обрые!

КАК СОБРАТЬ МИЛЛИОН ЗА ЧЕТЫРЕ ДНЯ?

Независимые разработчики предложили комплект из пяти игр за любую цену

Самостоятельные студии уже пробовали продавать свои игры за цену, которую выбирает сам игрок, — с переменным успехом. Но когда независимый разработчик Wolfire при поддержке еще нескольких студий предложил за любую цену комплект из пяти игр общей стоимостью в $80, кто думал, что удастся выручить больше миллиона?

Конечно, тут свою роль сыграло и то, что и выручка от продаж Indie Humble Bundle, в которую входили игры Aquaria, Penumbra: Overture, Lugaru, Gish и World of Goo, шла в помощь благотворительным фондам Electronic Frontier Foundation и Child's Play Charity. За четыре дня действия акции было продано комплектов на $1,1 миллиона. Из них $350 тысяч достались благотворительным организациям, а остальные деньги разделили между собой разработчики. Часть — поровну, а часть — в той пропорции, в которой захотели покупатели.

Приобретать комплект могли владельцы трех операционных систем — Windows, Mac и Linux. Как сообщила студия Wolfire, щедрее всего оказались покупатели на Linux — они выставляли в среднем большие суммы. Может, дело в том, что у них добрые и закаленные сборками ядер сердца. А может, суть в том, что не так уж много выходит на этой операционной системе игр. Нашлись и те, кому проще было скачать комплект бесплатно, — он не был защищен от пиратов, и, по статистике Wolfire, примерно четверть скачиваний была бесплатной. Но нашлись и те, кто выложил куда больше, чем $80. Самый щедрый покупатель заплатил $3333,33, на втором месте — «элитная» сумма в $1337, а на третьем — $1000.



Мы считали, мы считали, все бухгалтеры устали

КРУПНЕЙШИЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА ПОДВЕЛИ ИТОГИ ГОДА

Для кого-то цифры оказались утешительными, а для кого-то — не очень

Тридцать первого марта закончился 2009 фискальный год, и мировые издательства спешат сообщить о своих прибылях и убытках.

Меры Electronic Arts по затягиванию поясов привели к двойственным результатам. С одной стороны, чистые убытки снизились почти вдвое — до $677 миллиардов. С другой стороны, упала и чистая прибыль — примерно на 13% до $3654 миллиардов. Лидерами по распроданным тиражам стали FIFA 10 (10 миллионов копий), The Sims 3, Battlefield: Bad Company 2, Madden NFL 10 и Need for Speed Shift — все эти игры по суммарным продажам взяли планку в четыре миллиона.

У Ubisoft год тучный сменился годом тощим, и прибыль в 69 миллионов евро превратилась в убыток — 43,7 миллионов евро, а оборот упал на 17%. Отличились игры Assassin's Creed 2 (9 миллионов) и почему-то консольная танцевальная игра Just Dance (3 миллиона).

У THQ дела, наоборот, идут сравнительно неплохо. Как вы помните, этот издатель уже давно борется с убытками, и в этом году они практически сокращены до нуля — 9 миллионов долларов мало что значат по сравнению с прошлогодними 431 миллионами в «красном». Годовой оборот вырос на 8%, добравшись почти до 900 миллионов, а основные прибыли принесли консольные проекты.

1,44 навсегда

ПРОЩАЙ, ДИСКЕТА

Sony закрывает последнее производство гибких дисков 3,5"

В 1981 году компания Sony начала производство гибких (floppy) дисков формата 3,5". Они не были гибкими в буквальном смысле этого слова, как их предшественники формата 5,25". Магнитный круг новых дискет закрывался жестким пластиковым кожухом, а от пыли поверхность дисков предохраняла металлическая заслонка на пружине.

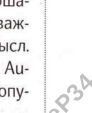
Сейчас, тридцать лет спустя, Sony закрывает свое последнее производство гибких дисков, отправляя их как носителей информации туда же, где сейчас пребывают перфокарты, перфоленты, магнитные ленты и восковые цилиндры Эдисона.

Дискеты не были ни особенно надежным, ни очень уж удобным носителем информации. Но в те годы, когда не существовало ни интернета, ни пользовательских групп, ни станций BBS, именно гибкие диски стали лучшим способом обмениваться играми, программами и просто файлами.

И теперь, когда они окончательно становятся историей, кто из молодых пользователей узнает негибкий гибкий диск в пиктограммах, обозначающих сохранение?

Уходят в прошлое люди, вещи, игры... Вместе с дискетами завершается славная эпоха игр восьмидесятых и девяностых годов. Слова, важные тогда, постепенно истираются и теряют заложенный в них смысл. Дискета. GoldEd. Сопроцессор. Ретрейн. Long.exe. One-Half. LOAD "". Autoexec.bat. IRQ 5. Все ускоряющееся течение реки времени уносит опустевшие оболочки слов в туман забвения.

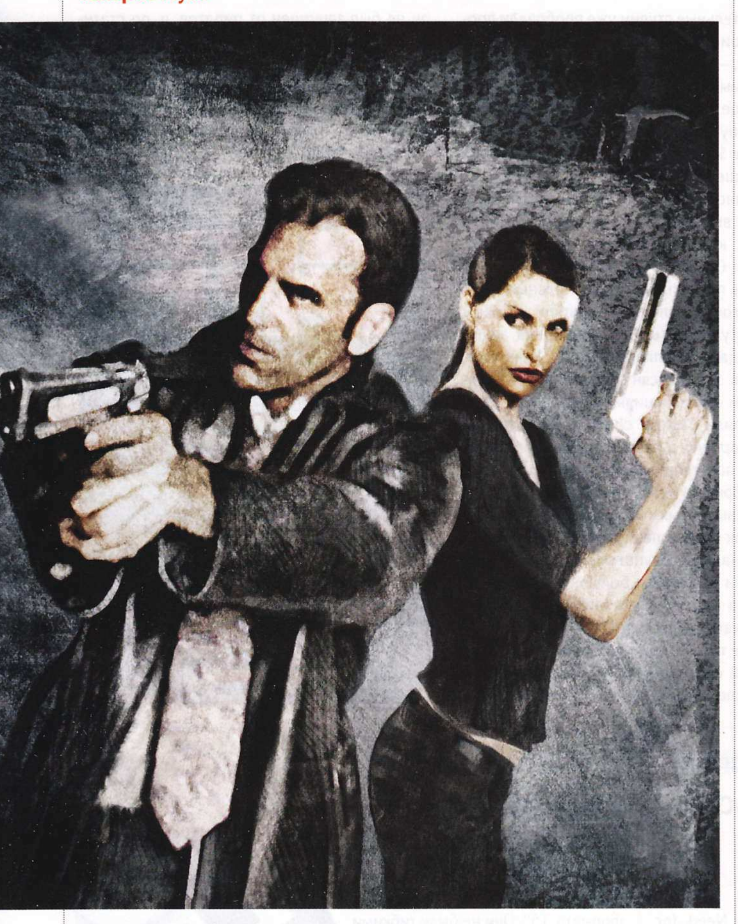
Прощай, дискета. Это было славное время.



Игра Шрёдингера

MAX PAYNE 2 — ОДНОВРЕМЕННО ПИРАТСКИЙ И ЛИЦЕНЗИОННЫЙ

В систему Steam попала игра с логотипом группы хакеров Myth



Как вы, наверное, помните, два года назад мы все вместе посмеялись над компанией Ubisoft, раздававшей в официальном обновлении Rainbow Six: Vegas 2 созданную пиратской группой программу no-CD, ликвидирующую защиту от копирования. Так вот, история повторилась!

Дотошные игроки, купившие боевик Max Payne 2 в системе цифровой дистрибуции Steam, просмотрев исполняемый файл, обнаружили подпись старинной и сейчас уже неактивной пиратской группы Myth. С точки зрения связей с общественностью — несомненный провал Valve, так как теперь кто угодно опять может сказать: «Ну, и чего теперь стоит вся ваша борьба с пиратством, если взломанные файлы попадают в официальные релизы?»

Но вопрос на самом деле чуть глубже, чем простое «а судьи кто?». К примеру, в неплохом (и, безусловно, официальном) магазине Good Old Games (GOG) защита от копирования зачастую тоже удаляется не местными умельцами, а давно известными пиратскими no-CD-заплатками. На это там смотрят сквозь пальцы — и не ради рекламы пиратства, а исключительно по рыночным мотивам. Дешевле взять уже готовый Crack, чем корчевать защиту от копирования и тем самым удорожать релиз, закладывая в стоимость игры плату за работу какого-нибудь компьютерного гения, способного обезвреживать защиты в играх такой давности, что их исходники давно забыты, а машинные коды поросли паутиной.

Но, как ни крути, издатели, раздающие пиратские заплатки, тем самым используют чужую интеллектуальную собственность! Нельзя бороться с пиратством пиратскими методами, так что и GOG, и Steam стоит если не заплатить пиратам за нынче пригодившийся Crack, то хотя бы упомянуть о том, что их работа использована в релизе. Например, как-нибудь так: «Эта версия Max Payne 2 подготовлена к цифровому релизу при участии пиратской группы Myth».

Дико? Зато справедливо.

ДАТЫ ВЫХОДА

Название	Жанр	Дата выхода	Рейтинг надежд
StarCraft 2: Wings of Liberty	стратегия	27 июля	
Commander: Conquest of the Americas	стратегия/симулятор	30 июля	
Jolly Rover	квест	июль	
Victoria 2	стратегия	13 августа	
Kane & Lynch 2: Dog Days	боевик	24 августа	
Mafia 2	боевик	24 августа	
Ship Simulator Extremes	симулятор	27 августа	
Amnesia: The Dark Descent	квест	август	
Battle vs. Chess	шахматы	август	
Men of War: Vietnam	стратегия	август	
SpellForce 2: Faith in Destiny	ролевая стратегия	август	
Elemental: War of Magic	стратегия	1 сентября	
Two Worlds 2	ролевая игра	14 сентября	
Lionheart: Kings' Crusade	стратегия	17 сентября	
F1 2010	гонки	сентябрь	
Magicka	аркада	сентябрь	
R.U.S.E.	стратегия	сентябрь	
Test Drive Unlimited 2	гонки	сентябрь	
Alpha Polaris	квест	III квартал	
Blacklight: Tango Down	боевик	III квартал	
Eternal Eden 2	ролевая игра	III квартал	
The First Templar	ролевая игра	III квартал	
Guardians of Graxia	стратегия	III квартал	
The Guild 2: Renaissance	стратегия	III квартал	
Jekyll & Hyde	квест	III квартал	
Max Payne 3	боевик	III квартал	
Mech Tournament	симулятор	III квартал	
Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	квест	III квартал	
Patrician 4	магнат	III квартал	
Privates	аркада	III квартал	
Scivelation	боевик	III квартал	

На стороне сил добра

БАРАК ОБАМА РАСКРИТИКОВАЛ КОНСОЛИ

Американский президент оказался убежденным компьютерщиком?



Президент США Барак Хусейн Обама II, выступая перед студентами-выпускниками университета Хэмптона, что в штате Вирджиния, неожиданно обрушился с критикой на игровые консоли и продукцию Apple.

Предупредив студентов об опасности современного мира, который постоянно нагружает людей информацией, притом не всегда правдивой, он прямо так и заявил: «Со всеми этими «айподами» и «айпадами», «иксбоксами» и «плейстейшенами», с которыми я не умею работать, информация становится формой отвлечения, увода от сути, формой развлечения, а вовсе не инструментом, дающим свободу и силу».

Действительно, если сидеть на диване перед телевизором, сжимая в руках геймпад, — где уж тут взять силу? Обратите внимание, что, обсуждая консоли и мобильные устройства, Обама не упомянул персональные компьютеры. Стало быть, с ними он умеет работать! Стало быть, их он не считает источником недостоверной и отвлекающей информации! И хотя мы и не скажем, что президент США и впрямь считает приставки злом, но, возможно, он что-то в этом духе подозревает. Сложно как-то иначе интерпретировать его заключительные слова: «И это все создает дополнительное давление не только на вас. Это давит и на нашу страну, и на нашу демократию».

Игровая индустрия ответила на заявление Обамы сдержанным недоумением.

ДАТЫ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Жанр	Дата выхода	Издатель
APB	онлайновая ролевая игра	1 июля	Electronic Arts
StarCraft 2: Wings of Liberty	стратегия	27 июля	1С-СофтКлаб
LEGO Гарри Поттер	аркада	июль	Новый Диск
Диверсанты: Вьетнам	стратегия	август	1С-СофтКлаб
Drakensang: Река времени	ролевая игра	август	1С-СофтКлаб/ Snowball Studios
Амнезия. Призрак прошлого	квест	III квартал	1С-СофтКлаб/ Snowball Studios
Снайпер: Воин-призрак	боевик	III квартал	Новый Диск
Magicka. Ну очень эпическая игра	аркада	III квартал	1С-СофтКлаб/ Snowball Studios
Kings' Crusade. Львиное Сердце	стратегия	III квартал	1С / Snowball Studios



КРИ-2010



Сколько бы мы ни говорили, что КРИ и «Игромир» — разные мероприятия для разной аудитории, это как минимум сообщающиеся сосуды. И тот, что ориентирован на вас, игроков, притягательнее для разработчиков и издателей. А КРИ замыкается в узком кругу представителей индустрии. Конечно, этот узкий круг не так уж узок, счет в нем идет на тысячи, но все же никак не на сотню тысяч. Входной билет стоимостью шесть тысяч рублей, хоть и не подорожал с прошлого года, по-прежнему надежно отсекает любопытствующих.

ТРЕНДЫ

КРИ, как, впрочем, и все прочие массовые игровые мероприятия, делают издатели. Что привезут, то и будет. Основная тенденция – издатели все больше ограничивают свое участие в КРИ, а освободившееся пространство занимают социальные сети. «Новый Диск» в этом году вовсе не нашел у себя достойных проектов и считает, что они появятся не раньше E3. А «Руссобит-М» – просто не видит. Несколько лет подряд стенд стоял для проформы, а с приходом кризиса и вовсе исчез. Остальные издатели заявили о себе стендами, где можно было лично пощупать последние разработки. 1С, демонстрируя прошлогодний «антикризисный» стенд, стал тем не менее одним из немногих, кто привез на КРИ новые собственные разработки. Вы найдете их в разделе превью.

Самым активным участником КРИ стала Mail.Ru. Поставив целью добавить к званию крупнейшего портала погоны крупнейшего издателя онлайновых игр, Mail.Ru оптовыми партиями нанимает людей, в то время как остальные компании их сокращают. Эти адепты утверждают, что Mail.Ru принадлежит 60% онлайнового российского рынка в денежном выражении и обижаются на недостаточное наше внимание к проектам.

Меньше года назад компания официально заявила о себе как издателе онлайновых игр, прибавив к этому «крупнейший», так как, кроме Nival Network и Astrum Online, никто всерьез на этот рынок не посягал. Появление издателя на рынке прошло практически незамеченным. Компания попробовала нанять штат разработчиков, но оказалось, что бесхозных команд, способных что-то делать, на рынке нет. Те, что были, недавно собрались под крылом Astrum Online.

Тогда компания решила вопрос радикально, купив 100% Astrum Nival, 50% Nikita Online, и по-прежнему активно пополняет свои ряды. Приветствуются и те, кто готов способствовать процветанию компании на общественных началах – например, создавая приложения в «Моем Мире».

И хотя она владеет крупными студиями, в активе у нее весьма умеренного качества онлайновые проекты и обширные социальные сети – такие, как «Мой мир» и «Любимая ферма». Какого звания безусловно заслуживает Mail.Ru – так это тренд года. В ее изменениях на протяжении последнего года вполне отчетливо просматриваются тенденции современного нам игростроя.

ДОКЛАДЫ И ДИСКУССИИ

Доклады на КРИ всегда были в первую очередь искусством самопрезентации. Здесь мало кто безумен настолько, чтобы просто так делиться чем-нибудь ценным. Совсем другое дело – если надо продвинуть и утвердить идею или мнение.

Одним из характерных докладов было выступление Дмитрия Девишева, старейшего сотрудника Nival Interactive, а ныне директора по разработке игр Mail.Ru, с «Советами разработчикам». Смысл советов вкратце таков: если вы не можете собрать команду из трехсот высокопрофессиональных разработчиков и стартовый капитал от 1 млн долларов, в MMORPG вам делать нечего. Но вы можете присоединиться к ним. Так как в России онлайновая игра себя не оправдает, портрет игры будущего таков: ориентация на Китай и Корею и, как следствие, клонирование, griding и постоянная разработка способов добыть из игрока еще немного денег. Его доклад был интересен конкретными цифрами, любая конкретика всегда интересна. Скажем – в успешной игре free2play каждый зарегистрированный пользователь должен тратить в среднем по тридцать рублей в день. Меньше – невыгодно, больше – разбегутся игроки.

С ним перекликаются и размышления Сергея Орловского, собравшего аншлаг докладом в защиту социальных игр. По его мнению, игры будут еще долго эволюционировать, поэтому не надо их пугаться, рынок с нынешними проектами близок к насыщению, надо придумывать что-то новое. А так как успешным бывает один проект из семи, никакого самостоятельного выхода из ситуации тоже, в сущности, нет. Имеют шанс – недолго – только очень маленькие команды с самыми примитивными играми.

Кстати, несчастье, по Орловскому, это когда человек застрял в некомфортном для него окружении, и социальные игры помогают решить эту проблему. Мне кажется – строго наоборот, в недрах социальных игр будут целые резервации людей из одного социального слоя, готовые вкладывать сумму N, чтобы из этого окружения вырваться, и потому застрявшие в нем. И те, кто готов заплатить 10N, чтобы получить иллюзию выхода в новое окружение, и опять-таки оказавшиеся плечом к плечу с братьями по разуму.

Вообще, это очень грустно – сколько вокруг нас несчастных людей, готовых тратить время и деньги в примитивных играх ради «волшебства общения»...

Светлым пятном стал доклад Свена Винке, который, апеллируя к своему опыту разработки игр серии Divinity, убеждал разработчиков быть самим себе издателем. Хотя не все его предложения реализуемы в нашей стране – например, система налоговых льгот для разработчиков у нас отсутствует. Впрочем, на эту тему у разработчиков был отдельный семинар.

Все доклады тут не упомянуть, но, к счастью, техника не стоит на месте – большинство сколько-нибудь интересных докладов вы при желании без труда найдете на YouTube.



ДЕТСКИЕ ИГРЫ

Не могу выкинуть традиционный пункт из отчета, хотя здесь мне вас почти нечем порадовать. Тенденции в этой области неутешительные. Разработка детских игр требует много сил, времени и средств, потом надо убедить всех заинтересованных, что это подходит детям, — а аудитория при этом куда меньше. То ли дело браузерные игрушки и всевозможные мини-игры, а также примитивные социальные сети — эти нарядные простенькие проекты, которые можно выпускать повзводно, подходят всем — и детям, и тем обитателям офисов, чья измученная тетрисом душа жаждет перемен. Ребенок играть может? Может. Вот и прекрасно — будешь детской игрой. Во всяком случае, ни одной полноценной детской игры на КРИ нам обнаружить не удалось.

Правда, «Новый Диск» в кулуарах поделился информацией, что они активно работают над получением финансирования на детские развивающие проекты и готовы над ними трудиться. Это не странно — у НД в лучшие времена был самый мощный отдел детских игр. Но реальность такова, что пока этого финансирования нет.

АССОЦИАЦИЯ

Все издатели и большинство разработчиков заявили об активном участии в формировании **Ассоциации разработчиков и издателей игр**. Она еще не зарегистрирована, то есть формально не существует, но уже активно функционирует. Среди ключевых задач Ассоциация числит борьбу с пиратами, защиту прав участников, снижение налогов, подготовку профессиональных кадров и много других амбициозных проектов. Звучит заманчиво, хотя на наших просторах такие явления редки. Собираются такие ассоциации под давлением обстоятельств и обычно не выдерживают желания участников получить больше, чем отдали. Но вообще-то затея интересная, мы с интересом будем за ней наблюдать.

НАГРАДЫ И ГЕРОИ

Три дня члены жюри честно ходили по стендам, а там выбивались из сил, чтобы показать товар лицом. И наконец со сцены огромного конференц-зала (в этом году процедуре подведения итогов вернули ее законное место) члены жюри по очереди огласили результаты голосования. Вот они:

- Лучшая игра КРИ-2010 — **Метро 2033** (4A Games, Акелла)
- Лучшая компания-разработчик — **Wargaming.net**
- Лучшая компания-издатель КРИ-2010 — **Mail.Ru**
- Лучшая компания-локализатор — **1С-СофтКлаб**
- Приз от прессы — **Elements of War** (Lesta, Playnatic)
- Лучшая зарубежная игра — **Darksiders** (Бука)
- Лучшая игра для игровых консолей — **Симбионт** (Бука)
- Лучшая casual-игра — **Именем короля** (Playrix)
- Лучший дебют — **Королевство** (Skazka)
- Лучшая игра без издателя — **Monolith** (Lesta)
- Самый нестандартный проект — **Postal 3** (Акелла)
- Лучший игровой дизайн — **Collapse: Ярость** (Creoteam, Бука)
- Лучшая игровая графика — **Приключения капитана Блада** (1С)
- Лучшая технология — **Метро 2033** (4A Games, Акелла)
- Лучшая игра для социальных сетей — **Любимая ферма** (Mail.Ru)
- Лучшая браузерная онлайн-игра — **Джаггернаут** (Mail.Ru)
- Лучшая клиентская онлайн-игра — **World of Tanks** (Wargaming.net)
- Приз зрительских симпатий КРИ-2010 — **Северный клинок** (Mail.Ru)

Для нас очень важной стала номинация:

- Приз от индустрии — **Андрей Ленский** (ЛКИ)

Церемония награждения началась минутой молчания. Насколько нам известно, по поводу этой номинации среди членов жюри разногласий не было. И это очень важно для нас. Ведь поддержку всех этих людей, кто проголосовал за Андрея, и тех, кто встал, чтобы почтить его память, переоценить невозможно. Мы благодарны всем, кто был в этот вечер в зале.

В СУХОМ ОСТАТКЕ

На наш взгляд, КРИ стала тем, чем должна быть: закрытой конференцией для разработчиков, издателей и прессы, где они раз в год имеют возможность спокойно встретиться и посмотреть друг на друга. Другой вопрос, что в этом спокойствии много подводных камней: издатели не мотивированы везти сюда новые проекты и приберегают их до более достойного повода. Почти никто на привез и «дорогих» во всех смыслах гостей. То есть для прессы информационных поводов в этом году на КРИ было очень немного. Ну а для организаторов это в первую очередь коммерческий проект, который должен как минимум себя окупать. А для этого в него должен кто-то вкладываться... в общем, вы поняли.

Впрочем, как сказала наша замечательная коллега Таня Шацкая, «даже если в следующем году КРИ отменят, все эти люди все равно соберутся вместе на этом крыльце, потому что иначе они уже не могут».

И это чистая правда.



РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ

SPACE WORLDS

Жанр	онлайновая ролевая игра
Разработчик	Net Games Laboratory
Дата выхода	май 2011 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



На КРИ-2010 студия Net Games Laboratory анонсировала космический виртуальный мир Space Worlds. До последнего момента игра была известна под рабочим названием «Свободный космос». Смена вывески — дело неудивительное, так как полномасштабная разработка началась лишь в начале весны — при том, что главные концепции вселенной Space Worlds были проработаны больше года назад.

Сами разработчики описывают жанр Space Worlds как *космооперу с элементами научной фантастики*. Вселенная здесь двумерна, но полна чудес, звездных систем, планет, астероидных полей — среди всего этого богатства игроки летают на разнокалиберных космических кораблях. Платы за доступ в Space Worlds брать не станут, а пускать будут как из браузеров, так и с небольших клиентов.

Среди онлайновых эльфов и гномов сейчас тесновато, так что выбор космоса как площадки для приключений вполне логичен. Ролевых игр со звездолетами не так много. На верхушке пирамиды — EVE Online. Под нее пытается подкопаться Star Trek Online, но не слишком успешно. «Сплющенные», двумерные, космические MMO тоже можно найти, если поискать, — более или менее на слуху лишь Dark Orbit, а из находящихся в разработке вспоминается «Время звезд».

Однако разработчики Space Worlds хотят занять свободную пока нишу мира, которую мы бы описали как гибрид EVE Online и «Космических рейнджеров»: не слишком суровый мир, красочный космос, игрушечные на вид корабли и аркадные бои. Но при всем этом — подробно проработанная ролевая система, торговля, производство и гильдии, противоборствующие, сотрудничающие и вступающие в альянсы.

Затея непростая, но достойная.

КЕТЦАЛЬКОАТЛЬ ПРОТИВ МАРСИАН

Главных противоборствующих сторон в этой вселенной пять (все они — человеческие), но разработчики пока рассказывают лишь о трех:

Союз труда и процветания — российско-китайский альянс, унаследовавший идеологию Советского Союза. В обводах его кораблей угадываются по большей части летающие паровозы, а узнать его символику несложно — красные звезды.

Империя солнца — космические самураи. Их корабли на вид — то ли японские роботы, то ли самурайские доспехи.

Братство непокорных — федерация стран Латинской Америки. Братство решило, что для него вполне подходит стилистика ацтеков — пирамиды, крылатые змеи, боги с жутковатыми прямоугольными физиономиями.

Как и принято в космооперах, несмотря на все идеологические противоречия, тотальной



войны здесь нет. Пять фракций могут сражаться друг с другом и проводить экспансию, а могут и сотрудничать, конкурировать, соблюдать нейтралитет и тем самым писать политическую историю космоса. При выборе стороны куда важнее смотреть на доступную технику, корабли и чертежи. Свои разработки будут у каждой стороны, хотя торговля и сгладит в какой-то мере эти различия.

Для выбора друзей и врагов куда более значимым окажется членство в семье, то есть, проще говоря, в гильдии. Когда речь заходит о гильдиях, разработчики начинают делать загадочные лица и подробностей пока не выдают, однако обещают, что членство будет давать не просто титул, но и реальные игровые преимущества — например, доступ к технологиям (по этому же пути недавно отправился World of Warcraft).

В любом случае многое зависит от того, как будут сделаны сражения в космосе. И раз-

работчики готовы поделиться подробностями, рассказав и о ролевой системе, и о снаряжении, и о грядущих баталиях звездолетов.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Когда два корабля встречаются на карте и желают сразиться, открывается окно боя — тоже двумерного, но с аркадным уклоном. Присоединиться к уже идущей баталии сможет при желании и третья сторона, а исход боя зависит не только от скорости реакции и точности управления, но и еще от двух факторов — наворотов на корабле и умений персонажа.

Ролевая система основана на классах и набираемых уровнях. Раздаваться опыт будет за выполнение заданий от NPC в одиночку или в группе. Задания будут не только боевыми, но и торговыми, курьерскими, исследовательскими, — а среди наград ожидается и улучшение репутации с игровыми фракциями.

Классов всего четыре, и в общих чертах они выглядят так:

Тактик – то есть воин. Навыки он может изучать в основном боевые, в том числе специализироваться на отдельных типах оружия или на поддержке флотов. Класс разделяется на три подкласса. У *пилота* – солидные прибавки к скорости малых кораблей и улучшенные боевые способности. *Артиллерист* метче стреляет из пушек и может пользоваться лучшими образцами. *Стрелок* – тот же артиллерист, но по энергетическому оружию.

Лидер – командир флотов, с разными способностями в каждом подклассе. *Флотоводец* – получает доступ к снаряжению, усиливающему сразу группу кораблей. *Флагман* может использовать оружие массового поражения. *Командир крыла* может использовать авианосцы и более эффективно использовать бортовые истребители и штурмовики.

Исследователь – тот, кто добывает чертежи и всевозможные схемы производства, а также выкапывает инопланетные артефакты, которые тоже можно встраивать в корабли. Разделяется этот класс тоже на три. *Разведчик* использует скрытность. *Ксенолог* добывает инопланетные артефакты. *Ученый* получает доступ к качественному исследовательскому оборудованию.

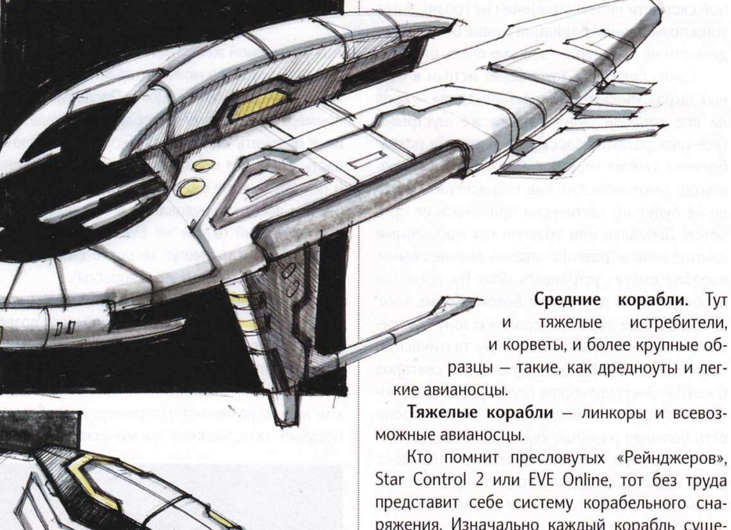
Бизнесмен – тот, кто делает деньги. Его умения завязаны на игровой экономике. *Торговцы* строят и могут сдавать другим игрокам недвижимость, создавать точки ремонта, применять автоматические грузовики и объединять их в караваны. *Геологу* легче находить редкие ресурсы и обращаться с добывающим оборудованием. А *инженер* – он и есть инженер. Не только ремонтирует корабли и снаряжение, но и создает их из материалов.

При этом у каждого класса с развитием появится возможность выбрать одну из двух специализаций. Для воина, например, это чисто боевые умения или поддержка и усиление флота. Более тонкие различия будут у воинов разных фракций — одним, например, лучше дается изучение пушек, а другим — лазеров. Но в любом случае никто не помешает торговцу воевать, а воину возить грузы. Весь вопрос в эффективности. И, конечно, в снаряжении кораблей, которые тоже не ограничены по классам.

ИГРА АНДРЕЯ ЛЕНСКОГО

В майском номере журнала мы обещали вам, что будем следить за проектом, который не успел закончить Андрей Ленский. За это время команда реорганизовалась, проект сменил рабочее название (раньше, если помните, он назывался «Свободный космос»), но разработка продолжается. Самое время исполнить задуманное и запустить обещанный цикл статей.

Недавно разработчики презентовали Space Worlds на КРИ-2010. Статья, которую вы сейчас читаете, написана частично по итогам конференции. Но это только самое начало. В будущем мы собираемся прицельно следить за ходом разработки, а местами — даже привлекать вас к процессу. Работающая над проектом команда открыта для самых неожиданных идей. Если все пойдет, как мы планируем, ждите регулярных конкурсов по разным вопросам геймдизайна. Будут призы, но главное — победители впишут в историю игры несколько своих страничек. Смогут реализовать свою идею, предложить какое-нибудь удачное решение, придумать название — да мало ли что еще. Пока разработка в самом разгаре, шанс поучаствовать есть у каждого. Ну а наше дело — работать посредником и снабжать вас информацией. Мы приложим все усилия, чтобы проект стал именно таким, каким планировался изначально. Ведь для нас это не просто проект.



Все разновидности звездолетов делятся на четыре типа:

Торговые корабли. Как легко представить, они мало подходят для сражений, зато неплохо чувствуют себя в перевозке грузов.

Легкие корабли. Сюда входят и истребители, и разведчики, и даже беспилотники – дроны, которых игрок выпускает для самозащиты.

Средние корабли. Тут и тяжелые истребители, и корветы, и более крупные образцы — такие, как дредноуты и легкие авианосцы.

Тяжелые корабли – линкоры и всевозможные авианосцы.

Кто помнит пресловутых «Рейнджеров», Star Control 2 или EVE Online, тот без труда представит себе систему корабельного снаряжения. Изначально каждый корабль существует лишь как корпус с самым примитивным содержимым. Специализацию ему придает дополнительное оборудование, разъемов под которое может быть до двадцати (у тяжелых кораблей). Часть «посадочных мест» отводится исключительно под оружие, часть – под снаряжение, а часть – только конкретно под топливный бак, двигатель, системы жизнеобеспечения и тому подобные необходимые всем вещи.

В списке оружия разработчики называют лазеры, плазменное оружие, излучатели, мины, бомбы, ракеты и артиллерию – пушки, пулеметы, «снайперские» дальнобойные образцы. Возможно, что-то достанется и от не существу-

ющих в самой игре, но оставивших свои технологии инопланетян. При этом оружие и будет определять боевой профиль корабля: например, на корвет можно навесить артиллерию, либо ракеты, либо излучатели – а то и смешать все вместе.

Противостоять же оружию будут два типа защиты – энергетические поля и навешанная на корабль броня. И тут стоит подробнее рассказать о том, как проходят сами бои.

ЛАЗЕР ДЫРОЧКУ НАЙДЕТ

Поле боя, как и в «Космических рейнджерах», замкнуто на себя. Фоновое оформление – нарисованные планеты, туманности, звезды – все это привязано к конкретным секторам. Кроме самих кораблей будут и другие объекты. Например, астероиды, обломки и другой космический мусор могут «заслонить» один, более шустрый корабль от огня батарей другого, мощного, но неповоротливого. Впрочем, некоторые объекты окажутся разрушаемыми, так что шансы дредноута поймать и покарать спрятавшийся среди космического мусора разведчик все-таки будут ненулевыми. Опять же кто помешает ему выпустить тучу дронов и указать им цель, чтобы они самостоятельно выцепляли врага среди мусора?

Другие элементы космического «ландшафта» – сгустки газа, замедляющие корабли. Они, как и плотные скопления астероидов, будут ограничивать чрезмерно быстрые звездолеты – правда, по словам разработчиков, столкновение с объектами в бою даже на полной скорости ничем страшным не грозит. А вот зоны повышенной радиации лучше без необходимости не посещать – это уже очень опасно.

Стиль сражений тоже берет истоки в черных дырах «Космических рейнджеров» – вряд ли все корабли будут такими же шустрыми (все-таки разные классы), но инерцию разработчики тем не менее предусмотрят. Стопроцентно ньютоновской, как в SpaceWar, делать ее не будут, но тактически применять ее придется. Добавляя или убавляя газ маршевыми двигателями и разворачиваясь маневровыми, корабли смогут устраивать drive-by, пролетая и обстреливая друг друга боком. Кроме того, чтобы дольше держать корабль в зоне обстрела, такой стиль дает и еще одну тактическую возможность – прикрытие уязвимых секторов корабля. Энергетические поля прикрывают корабль пузырем со всех сторон, но для брони есть большая разница, куда прилетают снаряды – в носовую часть звездолета или под хвост. И она состоит не только в том, что броня слетает быстрее, но и в том, какие элементы снаряжения при этом выходят из строя.

И тут сразу появляется новая эсхатологическая проблема: допустим, наш корабль в бою ликвидирован. Что дальше?

МЫ ПОСТРОИМ СВОЙ «КОНКОРД»

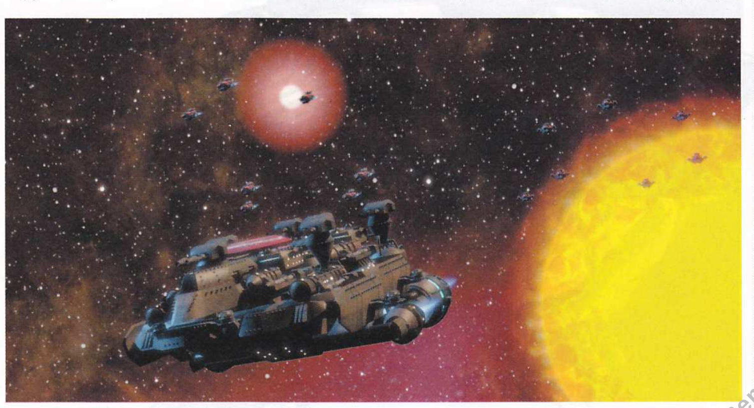
Когда корабль растворяется в звездной пыли, с ним пропадает и часть нажитого оборудования. Какая именно часть – это зависит и от того, куда прилетали снаряды, и от сектора, где происходил бой. В безопасных секторах дежурит космическая полиция, дальше начинаются области «Дикого Запада», где лазер – закон, а астероид – прокурор. Вместе с тем разработчики не хотят чрезмерной жестокости, и их подход к смерти и возрождению можно охарактеризовать как «EVE с человеческим лицом». После гибели, например, игрок может возродиться в виде клона и получить страховку за корабль. Какую-то часть умений и опыта при этом он, возможно, и потеряет, но не идет и речи о том, чтобы лишиться всего оборудования и крупных денежных вложений (в той же EVE, например, одни лишь имплантаты могут запросто стоить дороже прилично снаряженного корабля).



НАКАЗАНИЕ ЗА ГИБЕЛЬ В ТАКТИЧЕСКОМ СРАЖЕНИИ БУДЕТ ТАКИМ, ЧТОБЫ ИГРОКИ МОГЛИ ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ ПОКУПАТЬ ДРУГ У ДРУГА УСЛУГИ НАЕМНИКОВ.

Наказание за гибель в тактическом сражении будет таким, чтобы игроки могли позволить себе покупать друг у друга услуги наемников. Это должно поддержать социальную жизнь в игре – о ней разработчики говорят мало, но кое на что намекают. Например, на собственноручно построенные космические станции, которыми могут владеть отдельные семьи и сдавать при желании в аренду. Это уже что-то из области Planet Calypso, так как на станциях можно будет не только хранить ценности и производить товары, но и развлекаться – например, играть в мини-игры. Разумеется, враги при желании могут напасть на станцию. Если защитники не в онлайне, она сама будет обороняться по мере сил, используя NPC-корабли и стационарные пушки. Но силы при этом, конечно, не равны. Что до самих кораблей, то с ними дела обстоят проще: болтаться брошенными в космосе они не будут – когда пилот выйдет из сети, корабль автоматически спрячется в складках подпространства и там окажется в полной безопасности.

Когда речь заходит о станциях, возникает закономерный вопрос: из чего они будут стро-









иться? Про экономическую систему разработчики пока еще не очень много готовы рассказать, но в общих чертах они ее описали.

МОГУ КОПАТЬ

Добывать основные ресурсы можно разными способами. Астероидные шахтеры — традиционная в космических онлайновых мирах профессия. Газ игроки добудут из туманностей. Задания от NPC и вольная охота на космические караваны дадут еще один способ вырубать из космоса ресурсы, причем разных типов, так как среди врагов будут как корабли (железный лом), так и биологические объекты (всевозможные биотехнологии) и энергетические сущности (с них падает энергия). Пиратство в смысле PvP нам, увы, пока не обещают, но всякое может быть.

Из добытых ресурсов создаются оружие, боеприпасы, техника, корабли и космические станции. Тут вступают в дело ученые и инженеры. На производство самых простых образцов нам понадобится два типа ресурсов. Чем сложнее производство, тем больше типов ресурсов для него потребуется. Потом уже товары развозят купцы, а представители разных фракций приобретают друг у друга то, чего им не хватает.

Путешествовать по миру придется прыжками через врата — тут со времен EVE и X-BTF ничего лучшего не придумано. Сетка телепортационных врат соединяет звездные системы (в каждой — по несколько планет и областей сбора ресурсов), и именно эти транспортные узлы ограничивают доступ к далеким мирам. Автопилота не ожидается — между каждыми вратами игрок ведет корабль самостоятельно через звездную систему. Предусмотрен будет и способ перебираться от системы к системе без помощи врат на гипердвигателе — но это обходится кораблю очень дорого.

К слову о ценах — сейчас нет полной определенности с моделью оплаты Space Worlds. С одной стороны, разработчики пока говорят лишь о платных косметических изменениях, вроде новых мундиров для портрета героя или украшений для корабля. Но примеров игр с моделью free-to-play, окупающихся исключительно за счет продажи разных красот, немного, так что, возможно, одними мундирами дело не ограничится.

Впрочем, о таких вещах говорить еще рано. Сейчас работы над Space Worlds непочатый край, но уже сделан серверный движок, отрисовываются и «сплющиваются» в спрайты трехмерные модели кораблей. Если не случится ничего непредвиденного, в конце этого года Net Games Laboratory начнет бета-тестирование. А релиз пока намечен на второй квартал 2011 года.

Ну а мы продолжаем следить за судьбой проекта и непременно вернемся к нему в следующем номере.

МЫ НАДЕЕМСЯ



Net Games Laboratory стараются создать «космос с человеческим лицом», и пока что нам в проекте видится гибрид EVE Online и «Космических рейнджеров». Определенно не худшая смесь.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ



Space Worlds — проект дебютный, а подводные камни в онлайне опасны даже для матерых зубров, не говоря уже о молодых студиях.

ТИМУР ХОРЕВ



KING'S BOUNTY ONLINE

Жанр	онлайновая ролевая игра
Разработчик	KranX Productions, Nival Network, Katauri Interactive
Издатель	Nival Network
Дата выхода	2011 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД 



В пятницу у стенда Nival в обстановке полусекретности готовился анонс нового проекта, а Андрей Кузьмин и Дмитрий Орловский делали чуть более загадочные, чем обычно, лица. В условленный час пресса собралась вокруг стенда под монитором. На экране вместо Prime World начали показывать видео из King's Bounty, а Орловский сказал: «Ура!» — и вытолкнул Кузьмина вперед на растерзание журналистам.

Оказалось, что речь идет действительно о King's Bounty, но в онлайновом варианте. Переезд студии Katauri Interactive («Космические рейнджеры 2: Доминаторы», «King's Bounty: Легенда о рыцаре») в Калининград оказался очень кстати. Они предоставили KranX Productions и Nival Network материалы и наработки по игре. Однако в самой разработке King's Bounty Online, что интересно, Katauri не участвует (судя по всему, им и без того есть чем заняться, а когда Katauri есть чем заняться, стоит ждать интересных анонсов).

Подробностей о будущем проекте Андрей Кузьмин рассказывать не стал, пообещав устроить закрытый показ на «Игромире». Но мы уже знаем, что мир будет большим и разделенным на карты, а сражения, как и положено, — пошаговыми, но при этом еще и совместными. Денег на входе просить не станут — только внутри игры.

Поскольку «Легенда о рыцаре» была тепло встречена и на западных рынках, King's Bounty Online тоже планируют выпустить за рубежом, обкатав сперва на российских игроках. Релиз игры назначен на следующий год.

МЫ НАДЕЕМСЯ 

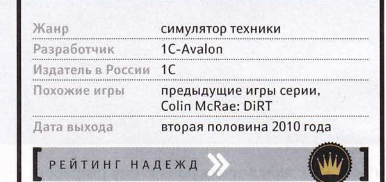
Красивый мир, наработки Katauri, собственный опыт — в общем, у Nival и KranX есть база для того, чтобы широко развернуть фронт работ.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Игру делает все-таки не Katauri Interactive, так что чего-то сверхъестественного авансом ждать не приходится.

ДАНИЛА НОВИКОВ

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3



Жанр	симулятор техники
Разработчик	1C-Avalon
Издатель в России	1C
Похожие игры	предыдущие игры серии, Colin McRae: DiRT
Дата выхода	вторая половина 2010 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

Рассматривать **Полный привод 3** можно не оглядываясь на всю серию — настолько велика разница. Игра лучше во всех отношениях: красивее, дружелюбнее и лучше продумана. Неизменной осталась лишь суть игрового процесса — преодоление труднопроходимой местности. Все остальное собирали заново буквально по кирпичикам, ведь теперь игра стоит на новом фундаменте — на замену движку Chrome пришел знаменитый Unreal Engine 3 вместе с PhysX, что не только улучшило качество графики и физики, но и позволило разработчикам полнее реализовать все идеи.

Внешне проект может сравниться с **Colin McRae: DiRT**, а местами и превосходит ее — кузов, неизбежно покрывающийся летящей во все стороны грязью, честно вырывающиеся кусты, реалистичная вода и — особая гордость разработчиков! — объемная колея, остающаяся за джипом на вязких участках трассы. Жаль, что модель повреждений автомобилей нам в этот раз не продемонстрировали. Но она несомненно будет, и будет влиять на ходовые качества.

Как и прежде, разработчики делают ставку на реализм. Для моделирования ряда машин специально провели детальную съемку, а для создания трасс заручились поддержкой организаторов соревнований и уже съездили с камерой на Ладогу и в Таиланд.

Что касается препятствий, то здесь изменений почти нет — для их преодоления, как и прежде, нужно использовать различные внедорожные хитрости. Если вы слабо представляете, что такое блокировка межколесного дифференциала и пониженная передача, а слово «шноркель» звучит оскорблением, то режим обучения и всплывающие подсказки помогут быстро во всем разобраться. Обещают даже, что интерфейс наконец-то перестанет издеваться над игроками. «Полный привод 3» также выйдет и на Xbox 360, а значит, все приемы должны с легкостью исполняться с геймпадом в руках.



МЫ НАДЕЕМСЯ

«Полный привод 3» — проект на уровень выше предшественников. Новый движок развязал разработчикам руки и позволил добиться выдающихся результатов.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Сомнения могут вызывать всего две вещи, над которыми работы еще ведутся: управление и модель повреждения. Вдруг первое останется слишком сложным, а второе окажется слишком простым?



СЕВЕРНЫЙ КЛИНОК

Жанр	онлайновая ролевая игра
Разработчик	Zakta
Издатель	Astrum Nival
Издатель в России	Astrum Online Entertainment
Похожие игры	Age of Conan, Perfect World, Lineage II
Дата выхода	2010 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



НЕ ПРЯЧЬТЕ ВАШИ ДЕНЕЖКИ

«Северный клинок» — игра условно-бесплатная. И в отличие от большинства других игр, здесь деньги действительно не дают решающего преимущества. Мы можем купить дополнительные зелья, улучшения оружия и тому подобное. Кроме того, только за деньги можно сбросить распределенные очки и полностью починить снаряжение (обе полоски прочности). Из действительно полезного есть лошадь для новичков. Простые игроки же получат скакуна лишь на двадцатом уровне.

Это важно: зелья из магазина отличаются тем, что действуют мгновенно, а обычные — на протяжении некоторого времени.





НА ЧЕМ ДЕРЖИТСЯ МИР

Начнем мы с основы мира «Северного клинка» — с боя. Получив свои первые уровня четыре, вы выйдете на простор для охоты на живность. И тут к вам подбежит здоровенный детина в рясе, крикнет что-то о каре небесной, затем замахнется молотом... И вы проснетесь на кладбище. Добро пожаловать в реальный мир, новенький!

Во второй раз подходя к месту своей гибели, вы заметите надпись, на которую раньше не обратили внимания: зона свободного PvP. Вот это и есть главное отличие: кроме как в некоторых зонах и не считая пары ограничений, лупить вас может кто угодно и сколько его душе угодно, и ничего ему за это не будет. Вы, впрочем, тоже можете. Ну, уровней через двадцать.

Это важно: вот полный список ограничений PvP:
- Персонажи состоят в одной гильдии или группе.
- Уровни персонажей различаются более чем на 6, и младший по уровню не состоит в гильдии и не нападает первым.
- Уровень персонажей ниже четвертого.
- Персонажи находятся в зоне, свободной от PvP. Это города, деревни и кладбища.

Смерть, правда, здесь довольно мягка к своим гостям: у нас всего лишь ухудшается состояние всего снаряжения на пять пунктов.

ШИРОКА СТРАНА МНЕ УЖ РОДНАЯ

Мир игры огромен. В нем умещается несколько десятков километров непрерывного пространства. На то, чтобы просто пробежать начальную зону, уйдет добрых часа полтора! Впрочем, нам обещаны лошади.

Ландшафт отныне напрямую влияет на ход сражений. Допустим, вы — маг, то есть единственный пока класс с дальней атакой. Вы запрыгиваете на высокий уступ и затаиваетесь там в высокой траве. Дожидаетесь небольшой группы войск и накрываете их своими чарами, а они даже сделать вам ничего не смогут! Словом, внимательно следите за окружением и постоянно ищите наилучшую позицию.

МЫ НАДЕЕМСЯ 

Бой всех со всеми, конечно, и сам по себе интересен, но он подкреплен еще огромным проработанным миром и удобным управлением. А разработчики постоянно работают над улучшениями всего и вся.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Постоянные драки могут быстро наскучить. Исследование мира — тоже. Если не придумать, чем занять выросших игроков, то мир опустеет очень быстро.



ДИВЕРСАНТЫ: ВЬЕТНАМ

Жанр	тактическая игра
Разработчик	1С-СофтКлаб
Издатель	1С-СофтКлаб
Издатель в России	1С-СофтКлаб
Похожие игры	В тылу врага, Операция Silent Storm, Jagged Alliance 2
Дата выхода	третий квартал 2010 года

[РЕЙТИНГ НАДЕЖД »]

Разработчиков, как людей творческих, постоянно тянет на эксперименты. Но их часто приземляют две вещи: деньги и поклонники. Первые имеют преотвратное свойство заканчиваться, а вторые... Вторые эксперименты переносят плохо и хотят «того самого старого хита». Приятно, когда разработчикам удается балансировать между собственными творческими порывами и желаниями поклонников.





РАЗНООБРАЗНАЯ ВОЙНА

В новой части «Диверсантов» нас ждут две истории-кампании. Одна – за отряд регулярной армии США, и здесь все довольно предсказуемо, хоть от этого и не менее интересно. Мы будем захватывать территории, проводить диверсии, освобождать пленных, а любители фильмов про эту войну смогут развлечь себя поиском аллюзий. Вторая же – за советских бойцов – сразу преподносит сюрприз: наши подопечные вообще не собирались участвовать в конфликте напрямую, они ехали обучать вьетконговцев, но это война... Теперь незадачливым инструкторам вместе с учениками придется выжить и дойти до своих. В обеих кампаниях обещают рассказать цельную историю, а не просто дать несколько заданий.

В выборе способа прохождения нас не ограничивают ничем. Хотите – перебейте всех издалека из винтовки, хотите – разнесите все к чертовой бабушке пулеметами и гранатами, а хотите – втихую перережьте врагов. Последнее, правда, предпочтительнее, и возможностей для этого больше. С ножом управятся все ваши бойцы, а вот с пулеметом – отнюдь нет. Взять в руки они его, конечно, смогут. И даже выстрелят в нужном направлении. А вот попадут только при большом везении. Дело в том, что каждый наш боец специализируется на каком-то одном типе огнестрельного оружия, и это необходимо учитывать.

Смогут наши подопечные и на технике покататься: от хлипкой лодчонки до танка. И это уже совсем другой коленкор – вам необходимо вовремя снимать снайперами вражеских гранатометчиков и следить за минами. А танкисты сделают остальное.

ЗОВ ДЖУНГЛЕЙ

Смотрится игра просто великолепно – можно разглядеть каждую травинку! И это хорошо, особенно когда приходится тут что-нибудь высматривать. А высматривать придется, особенно если вы американец. Вьетнамцы обожают всевозможные ловушки. Одно неосторожное движение, и вы уже висите на кольях в яме, аки в гербарии. Или, скажем, наткнулись вы в джунглях на трупы и решили поживиться патронами... Выжившие потом долго будут думать, что это так бумкнуло, не догадываясь о коварстве противника. Сами же американцы предпочитают добрые старые мины.

Джунгли – это не только источник повышенной опасности, но и отличное укрытие. Вы сможете легко прятаться за деревьями, камнями и холмами от пуль и лежать на газоне так, чтобы вас не было видно. Но то же самое могут и враги. Как же определить, где нас может поджидать засада? А вы прислушайтесь! Звук в игре очень информативен, благодаря хорошим наушникам можно узнать о враге и его планах, даже не видя его. И дать предупредительную пулеметную очередь в кусты или хлипкий тростниковый домик.

[МЫ НАДЕЕМСЯ ]

В отличный игровой процесс добавили новое место действия, интересную историю. Похорошевшая визуальная и звуковая части дополняют картину.

[МЫ СОМНЕВАЕМСЯ ]

Свободный игровой процесс требует тщательного баланса. Очень тщательного.

КРИ

ИСКУССТВО ВОЙНЫ: КОРЕЯ

Жанр	военная игра
Разработчик	1С-СофтКлаб
Издатель	1С-СофтКлаб
Издатель в России	1С-СофтКлаб
Похожие игры	Искусство войны: Африка 1943, World War II: Frontline Command
Дата выхода	2010 год

[РЕЙТИНГ НАДЕЖД]

Предыдущие части серии были определенно хороши, но им все же многого не хватало. Но если верить Гегелю, то количество рано или поздно переходит в качество. Набив руку на «Второй мировой» и предыдущих «Искусствах войны», разработчики наконец сделали еще один качественный скачок.







Практически в каждой стратегической или тактической игре есть вид войск, который доминирует над всеми остальными. В нашем случае это... пехота! Да-да, та самая пехота, которая столько раз погибала под гусеницами танков, артобстрелами и, страдая от таких невзгод, боялась высунуть нос из окопа. Теперь же наши бойцы сильны, смелы и умелы, и одинокий вражеский танк будет сожжен прежде, чем успеет выстрелить. Снайпера уничтожают врагов на огромных расстояниях, автоматчики активно используют укрытия, а пулеметчики прижимают их всех к земле огнем. Но некоторых хочется отметить отдельно. Минометчики – гроза всего и вся, если только это «все» не ездит уж слишком быстро. С помощью пары минометов, наводчика и прикрытия можно натворить страшных дел! Впервые в строю появились инженеры. Эти ребята занимаются тем, что взрывают врагов и спасают от взрывов своих. Так что, разведав путь врага, можно запросто перебить половину войск вообще без потерь.

Отныне мы можем посмотреть на бой глазами любого своего солдата при помощи бинокля. Это не только интересно, но и позволяет точнее планировать операции.

Войска наши, как и прежде, растут в уровнях, обучаются, крепнут... Это при хорошей игре. А при плохой – дохнут. Но чаще всего не сразу, а по частям. К примеру, им могут отстрелить ноги, и они сразу станут медлительны, как королевские тигры. Выстрел же в голову вашего бойца упокоит сразу. Такая «зональность» пехоты привносит в игру некоторое разнообразие, хотя использовать это и сложно.

Точно так же страдает в игре и техника. Хотите уничтожить тяжелый танк – подбейте ему гусеницу и зайдите с тыла. А можно, учтя реалистичную физику, уничтожить танк... вертолетом, сбив последний прямо на жестянку. Вообще, физика доставляет массу приятных моментов. Например, накрыв удачным попаданием снаряда дом, в котором прятались враги, не спешите считать их всех погибшими. А вдруг паре-тройке солдат удалось не попасть под тяжелое перекрытие?

ПРАВИЛА ВОЙНЫ, РЕДАКЦИЯ ВТОРАЯ

Перед началом привычного тактического сражения нас ждет сюрприз. Придется повозиться со стратегической картой, наподобие тех, что мы видели в глобальных стратегиях. Перед нами территории-лоскутки, за которые мы и воюем. Мы должны перебрасывать войска, зарабатывать очки, покупать новые войска, снова их перебрасывать... и так до победного конца. Концов, как и кампаний, два – за США и за Северную Корею. При этом разработчики собираются сделать полноценную сторону СССР, только оставить ее без кампании.

Такой подход исключает историческую достоверность, зато он намного интереснее. Примерно то же самое произошло и с тактическими сражениями. Скрипты больше не с нами, все бои уникальны и неповторимы и рассчитываются продвинутым искусственным интеллектом прямо в ходе боя. Значит, прощайте, предсказуемые миссии и глупые противники и подопечные! Теперь можно продумывать хитрые ходы, не опасаясь, что те пойдут вразрез с логикой дизайнера уровней и испортят всю миссию. И за своими подчиненными уже не надо так пристально следить – они будут сами заботиться о себе, к примеру, распластываясь по земле под пулеметным огнем.

[МЫ НАДЕЕМСЯ ]

Опыт в создании игр и опросы игроков помогли исправить главные недостатки. А достоинств и так хватало.

[МЫ СОМНЕВАЕМСЯ ]

Учитывая предыдущие проекты, даже представить страшно, какая мощная система потребуется для комфортной игры.

ДИАНА МАРГИЕВА, ДЕНИС ВАСИЛЕНОК



Жанр	боевик
Разработчик	Lesta studio
Похожие игры	Star Wars: Republic Commando, Wolfenstein, Braid
Дата выхода	2011 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

МОНОЛИТ

К сожалению, в современном мире становится все труднее разрабатывать оригинальные игры. Ведь это немалый риск, а когда на кону несколько миллионов не рублей, то издатель этого не одобрит... Может, поэтому наиболее самобытные проекты получаются у независимых разработчиков?







ТАЙНА ПЛАНЕТЫ БЕЗ НОМЕРА

Прежде всего позвольте вам представить нашего героя: безымянный-человек-в-экзоскелете. Полюбоваться на него без чудокостюма мы сможем разве что в сюжетных роликах. Он прибыл на планету Исида с небольшим отрядом таких же солдат, чтобы разобраться с чертовщиной: местные жители по непонятным причинам взбунтовались и развоевались. Вскоре к ним присоединятся особи явно инопланетного происхождения и еще более враждебных намерений. И начнется веселье...

Через некоторое время мы выясним причину всех этих бед: загадочный Монолит. Это сборный артефакт, каждая частичка которого обладает огромной силой. Вот за него-то, судя по всему, и пойдет борьба. Сюжет будет линеен, но карты тем не менее многоуровневые и достаточно обширные. Игрока всегда будут ждать боковые ответвления с припрятанными сюрпризами и тропинки в обход опасных противников. Открытого мира, конечно, не будет, но каждый уровень мы вольны проходить так, как нам вздумается. И возможностей для разнообразной игры предостаточно!

НЕРАВНЫЙ БОЙ, СКАФАНДР ДЫМИТСЯ НАШ

В игре предусмотрено несколько режимов: одиночное прохождение, совместное и сетевой режим. Если мы решим пройти историю самостоятельно, то под наше управление попадет один из пилотов экзоскелета, остальными можно командовать: отправлять в атаку, ставить на защиту позиций.

Многое напарники додумают своим искусственным интеллектом. Игрок будет разгадывать загадки, сражаться с врагами и таким образом продвигаться по сюжету. В определенные моменты удастся получить кусочки Монолита, которые наделят нас сверхспособностями. Скажем, один из осколков поможет возвращаться назад во времени. К примеру, если во время серьезной схватки активировать этот чудо-осколок, экран подернется серой поволокой и герой отправится в недалекое прошлое, где может перекрестным огнем помочь самому себе. На этот трюк завязано множество задачек. Скажем, есть такие места, которые можно пройти лишь со своим кло-

ПРОТИВНИКИ

Врагов в «Монолите» будет много. В их числе — инопланетяне, исходная фауна планеты. Пока известно всего три вида, но и они вызывают уважение.

Летающие враги, самые опасные, похожи на пострадавших от гамма-излучения птеродактилей, плюются ядовитыми жалами. Они небольшие, поэтому в них трудно попасть. Нападают стаями. Сейчас их активно дорабатывают, так что портрет пока в разработке.





Неповоротливые гиганты обросли непонятной породой кристаллов. Издалека плюются зеленой жижей, крайне опасной. А когда не плюются — прикрываются наростами. Важно подловить их в момент «раскрытия защиты», иначе голубоватая броня надежно защитит их от атаки. Водятся поодиночке.

И третий вид — самый слабый, но наиболее плодовитый. Назовем его **паук**, хотя он больше похож на помесь богомола с обезьяной. Толпа таких малышей стремительно несется к вам, вылезая изо всех щелей, и быстро кромсает передними ножевидными конечностями.

МАСТЕРА НА ВСЕ РУКИ

Студия-разработчик «Леста» создает не только компьютерные игры, но и игры для консолей нового поколения, казуальные и социальные игры. Занимается производством видеопродукции, компьютерной анимации, специальных аудио- и видеоэффектов для рекламы, кино, телевидения.

Среди наиболее заметных проектов:
2005 год — **Стальные монстры.**
Рейтинг 80%

2007 год — **Стальные монстры: Союзники.**
Рейтинг 85%

2007 год — **Aggression: Europe 1914**
Рейтинг 79%

2008 год — **9 рота.**
Рейтинг 73%

2009 год — **Империя: Смутное время.**
Рейтинг 84%

2010 год — **Elements of War**
Пока еще не вышла.







ном: нажать одновременно две кнопки, дернуть за рычаг и пробежать и тому подобное. Что могут другие осколки, пока не разглашается, но они наверняка привнесут что-то новое в игровой процесс.

Кроме использования артефакта, здешние бои отличаются еще одной возможностью костюма: используя реактивные двигатели, можно взмывать вверх, аки червяк из Worms на реактивном ранце. И это сильно меняет тактику. Мы можем запросто выбраться из толпы врагов, залететь особо толстому монстру за спину, подняться на один уровень с летунами или вообще забраться туда, где нас не достанут. Все остальное уже привычнее. Костюм чинит сам себя. Правда, скорее всего саморемонтироваться он будет лишь до некоторой степени, а для полного восстановления придется вызвать капсулу – что мы делаем в специально отведенных местах – и с ее помощью менять и перезаряжать оружие, лечиться и, наверное, что-то делать с соратниками.

При игре в кооперативном режиме есть возможность выбирать из всех четырех костюмов: командирского (как в одиночной игре), разведывательного (хлипкого, но с функцией невидимости), инженерного (может ремонтировать товарищей, ставить взрывчатку) и штурмового (тяжеловес с огромной орудийной мощью). В задуманном сетевом режиме будут и вовсе другие роботы, поскольку игрокам достанется более старая и простая техника колонистов и повстанцев.

Доподлинно известно, что мы с друзьями будем управлять каждый своим экзоскелетом, а вот как они будут взаимодействовать, пока не ясно. Выдадут ли каждому по уникальному осколку, или их будет хранить только командир? Насколько изменится сила монстров и что будет с головоломками? Этого нам пока не сообщили.

Оружия пока всего два образца: пулемет (скорострельный, но с небольшим уроном) и антиматериальное орудие (наносящее огромный урон, но снаряд летит со средней скоростью).

НА ПЫЛЬНЫХ ТРОПИНКАХ

Исида – планета слабо похожая на нашу, ее флора (и уж тем более фауна) довольно замысловата, но красива. Уровень, показанный на выставке, проходил в скалистой местности, наподобие Большого Каньона. Кроме гор, мы точно сможем погулять в подземельях и поселениях повстанцев. А прогулки наши будут сопровождаться сменой погоды и прочими эффектами. Ну а те, кто в ближайшие года полтора обзаведется трехмерными очками и системой, их поддерживающей, смогут видеть все это великолепие во всех трех измерениях. Сделано на отличном уровне – все замечательно видно и глаза не устают.



МЫ НАДЕЕМСЯ 

Новые идеи и качество их исполнения даже на столь ранней стадии говорят о многом.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Для студии этот жанр в новинку — как бы не получился набор хороших идей, не связанных воедино. И баланс боев пока не идеален.







DARKSIDERS: WRATH OF WAR

Жанр	ролевая игра / боевик
Разработчик	Vigil Games
Издатель в России	Бука
Похожие игры	God of War, Devil May Cry 4
Дата выхода	осень 2010 года

[РЕЙТИНГ НАДЕЖД]



Впервые мы вживую увидели Darksiders на «Игромире-2009». На первый взгляд — типичный slasher, но проходит пара секунд, и процесс уже больше напоминает боевик от третьего лица... еще секунда, и поражаешься эффектным спецударам, решаешься взять в руки геймпад... Но не бывать консольной игре на наших страницах!

А вот теперь, спустя полгода, — другое дело. Компания THQ официально анонсировала игру для персональных компьютеров. Локализацией будет заниматься «Бука». Они привезли на КРИ практически готовую версию, с удовольствием отвечали на вопросы и дали лично ее пощупать.



...Началось все с того, что свершился... конец света. Да-да, с разрушенными зданиями, огненными шарами, демонами, выползающими прямиком из ада, и всем, что полагается по канону. Устроил это безобразие один из четырех всадников Апокалипсиса, по имени Война, считая, что действует по приказу свыше. А когда оказалось, что великий совет равновесия Добра и Зла подобного приказа не отдавал, всадник понял — его подставили... И месть его будет страшна, когда он вновь обретет отобранную начальством силу! Словом, Война желает разобраться с тем, кто его так мило «разыграл», и восстановить авторитет в небесной канцелярии.

Через сотню лет по возвращении на Землю он видит такое, от чего перья на его мистических черных крыльях встают дыбом. Ангелы и демоны словно с цепи сорвались — превратили городские улицы в ринг для боев без правил. Война разнимает дерущихся (проще говоря, рубит в капусту), чтобы развести бунтарей по положенным углам: кого — в рай, а кого чуточку пониже.

Сюжет, как вы видите, изрядно закручен. Еще бы, ведь его написал небезызвестный Джо Мадурейра — автор популярных комиксов X-Men, Battle Chasers и The Ultimates. Вдобавок он самостоятельно разработал визуальный стиль игры и даже собирается сни-





мать фильм по сюжету Darksiders. Сейчас он пишет сценарий, а права нацелились продать кинокомпании Hollywood Studio. Креативный директор THQ Луис Гильотти заметил, что хотел бы видеть в роли Войны Брюса Уиллиса, потому что, дескать, тот «умеет задать жару»...

Но вернемся к игре. Вначале одиозный Война вооружен двуручным мечом в три раза его больше, умеет наносить красивые удары, молниеносно перемещаться во время боя и добивать жертву эффектными fatality. По ходу сражения он даже острить умудряется. Например, ангелов рассматривает как материал для набивки подушек и в финальном ударе одним движением острого клинка срезает им крылья...

От трупов убитых отделяется некая духовная субстанция, которую поглощает зловещий воитель. Бывает три типа душ, различающихся по цвету и назначению: зеленые заполняют линию здоровья, желтые — «полоску гнева», а синие, как ни странно, — кошелек. Да, в игре есть своя валюта.

Жаль, что при таких спецэффектах и захватывающем сюжете игра совершенно линейна и мчит вас на протяжении двенадцати-пятнадцати часов по прямым, как стрела, рельсам навстречу финальному боссу.



Мир Darksiders изначально задуман как открытый. Ключевое слово «задуман», потому что бегать-то по уровню можно, но только в рамках каждой большой локации, на которые поделена игра. И ни шагу к закрытым сюжетным и секретным местам, пока Война не восстановит определенную часть своего могущества! А делать это рекомендуется, поскольку в таких ухоронках обычно спрятаны всевозможные артефакты, которые можно поместить в один из трех видов оружия и существенно увеличить убойность удара.

«Неофициальным» оружием и снарядами становятся встречающиеся по пути предметы и даже автомобили (кто сказал «Prototype»?). Во время боя все оружие, как и сам герой, улучшается, повышая свой базовый урон, открываются новые смертоносные комбинации. Война умеет блокировать выпады врага и уклоняться от них. А с помощью оружия дальнего боя (штука вроде гигантского сюрикена) можно не только раскидывать врагов, но и решать загадки, задуманные разработчиками. Это еще одно важное достоинство Darksiders — при большом количестве головоломок они, на удивление, ни разу не повторяются и не слишком сложны.

Ко всему прочему, Война умеет колдовать, и все четыре его заклятья также увеличивают мощь по мере роста персонажа. А превращение героя в огромного демона — зрелище, достойное запечатления на холсте! Чтобы демон не зазнавался, есть ограничитель колдовства — шкала «гнев», которая заполняется во время боя. Во второй половине игры Война сможет призывать помощника и одновременно транспортное средство — огненного коня Руину. Эта адская зверюга способна облегчить сражение на открытой местности и обеспечивает сравнительно быстрое передвижение по уровню.

Но не только огнеопасный конь будет сопровождать Войну. К бедовому всаднику Апокалипсиса приставили левитирующего Наблюдателя. Последний должен следить за надлежащим поведением нашего героя и в случае чего давать советы.

Важную роль играют и персонажи, которые встретятся Войне на пути к восстановлению своих ущемленных прав. Ангелы и демоны, союзники и смертельные враги — все они красиво нарисованы, хорошо озвучены и обладают запоминающимися чертами. Некоторых (см. Наблюдатель) вы очень скоро начнете, мягко говоря, недолюбливать.

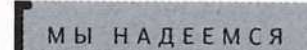
На заметку: в интервью Луис Гильотти обмолвился, что THQ уже думает над разработкой продолжения Darksiders. В нем может появиться многопользовательский режим, поскольку к Войне присоединятся другие три всадника. Что же до сроков, то вряд ли это случится раньше 2012 года.



Darksiders — универсальная игра, подарок для тех, кому приелись каноны жанра. Создатели взяли за основу отличные идеи и блестяще справились с исполнением.

Российский издатель, со своей стороны, обещает полный перевод всего, от реплик до субтитров. Будет существенно улучшена графика, потому что на мониторах с большим разрешением консольная картинка обычно смотрится удручающе. И даже управление сделано на удивление удобным, в чем нам довелось убедиться лично.

Осталось ждать русской версии!



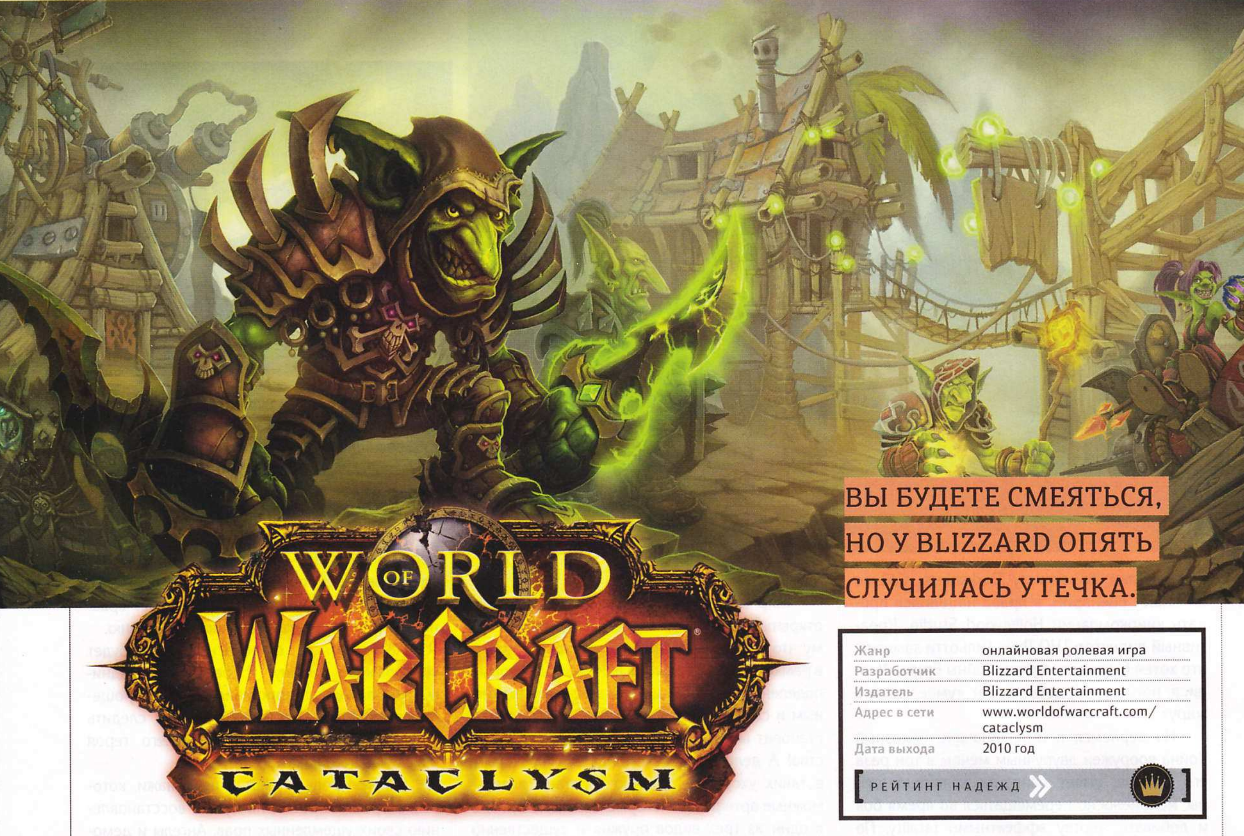
МЫ НАДЕЕМСЯ 

Darksiders уже получила свои оценки. Ее признали. Остается надеяться, что все будет так, как задумано в «Буке»: качественный перевод, доработанная графика и тысячи довольных поклонников!

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Больше всего опасений вызывает качество перевода. Для озвучивания реплик в оригинале были приглашены первоклассные актеры, но не подведут ли их местные коллеги и переводчики?

ТИМУР ХОРЕВ



ВЫ БУДЕТЕ СМЕЯТЬСЯ, НО У BLIZZARD ОПЯТЬ СЛУЧИЛАСЬ УТЕЧКА.

Жанр	онлайновая ролевая игра
Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Blizzard Entertainment
Адрес в сети	www.worldofwarcraft.com/cataclysm
Дата выхода	2010 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

Как вы помните, прошлым летом информация о третьем дополнении просочилась в интернет раньше официального анонса, и сюрприз на BlizzCon оказался изрядно подпорчен. В конце этой весны произошло нечто куда более серьезное, хотя и предсказуемое: «в народ» ушла альфа-версия World of Warcraft: Cataclysm.

ЕСЛИ FRIEND ОКАЗАЛСЯ ВДРУГ...

Подобное случалось и раньше. Альфа-версия Wrath of the Lich King тоже в свое время появилась в интернете вместе с примитивным эмулятором сервера. Увидеть воочию примерно половину Нордскола вместе с грубыми заготовками под северные области мог каждый желающий. Но тогда разработчики не стали шуметь по этому поводу. Теперь же дело обернулось небольшим скандалом.

В считанные дни после запуска чрезвычайно секретной альфа-версии Cataclysm, красноречиво помеченной «Friends & Family» (то бишь для сотрудников, их личных друзей и членов семей), она оказалась в интернете. Непорядочности одного человека оказалось достаточно. Дополнение попало на торренты.

Этим сразу же воспользовался сайт MMO-Champion — один из самых популярных ресурсов, посвященных WoW. Именно на нем год назад появился список нововведений Cataclysm задолго до анонса на BlizzCon. На этот раз в ленте новостей оказались отснятые из закрытой альфа-версии изображения полуготового Азерота и вынутые из раскуроченного клиента модели оружия, животных и монстров.

Само собой, народ слетелся полюбопытствовать, что там наваяли разработчики за этот год. Однако, выложив рисунки и секретные сведения, MMO-Champion привлек внимание не только игроков, но и менее приятных визитеров — юристов Blizzard. Получив официальное письмо с запретительным предписанием, ведущий ленты новостей сообразил, что на этот раз зашел слишком далеко, и пошел на попятную. Все сведения, подпадающие под гриф «Секретно», были с сайта убраны, а его посетителям запретили публиковать неофициальные материалы из альфа-версии на форуме.

Представитель ресурса, объясняя удаление картинок, храбрился и пытался шутить: «Мы убираем информацию, потому что я не собираюсь быть интернетовским супергероем — нет у меня нижнего белья, которое бы хорошо смотрелось поверх штанов... А если кто на форуме упомянет эмулятор, я лично найду дом нарушителя и украду все его левые ботинки». Но было ясно, что на этот раз Blizzard разгневалась всерьез. Обычно компания не снисходит до запретительных писем по поводу утечек в интернете, а тут сразу куче фан-сайтов пригрозили лишить их этого статуса.

Но, конечно же, разослав письма, Blizzard уже не могла остановить неофициальное распространение альфа-версии. Джинн вырвался из бутылки, и наполовину переделанный Азерот достался на растерзание толпе.

О ТОМ НЕ СМЕЮ Я СКАЗАТЬ

Конечно, запустить полноценную альфа-версию те, у кого не было официально выданных ключей, не могли. Мир, подключенный к эмулятору-«песочнице», был абсолютно пуст. Но даже в безжизненных пейзажах нашлось немало интересного.

Больше всего оказался переделан Калимдор. Он преобразился с севера до юга. Что увидели игроки, похитившие альфа-версию? Разгромленный и покинутый Аубердин. Пылающие леса Темного берега. Колдовской вихрь, крутящий высоко над лесом столетние деревья. Мулгор, отгородившийся от Степей крепостной стеной, у которой стояли горящие ордынские катапульты.

Сами Степи, хорошо сохранившиеся в северной части, сильно изменились южнее Перекрестка. От океана до Воющих пещер и дальше пролегла пылающая трещина, рядом с которой расцвели зеленые пышные леса, совсем не похожие на прежние скромные оазисы.

Многих шокировал частично затопленный Дуротар — там, где раньше были глубокие выветренные ущелья, теперь стояла темная вода. Тролли обзавелись небольшой, зато собственной стартовой локацией — островами Эхо. А вот Оргриммар на первый взгляд поменялся мало, как, впрочем, и некоторые другие области Калимдора — кратер Ун-Горо, Силитус или Азшара. Но были обнаружены в Азероте области, по сравнению с которыми даже расколотые трещинами Степи казались практически нетронутыми. На обрыве рядом с Великим Подъемником у любого захватывало дух. Долины Тысячи Игл больше не существовало — она стала озером Тысячи Островов. Высокие столовые горы теперь стояли «по грудь» в воде, а круглые Мерцающие равнины превратились в огромный водоем. От гоночной трассы остался



Катаклизм станет для Альянса поводом усилить военное присутствие в Калимдоре.

С чего это таурены вдруг вздумали отгородиться стеной? Уж не напал ли Альянс на лагерь Таурахо?

лишь одинокий клетчатый флаг, колышущийся в воде рядом с гоблинской плавучей станцией.

Танарис пострадал меньше — океан затопил лишь его северо-восточную часть, вплоть до стен Прибамбасска. Но много квестов оказалось под водой. Где ты теперь, Столи? Сумела ли уплыть черепашка Туга, когда море ринулось на брег песчаный и пустой? И что случилось с калифом Жало Скорпиона, грозой всех начинающих покорителей пустыни?

Восточные королевства в альфа-версии изменились мало. В снежном Каз-Модане следов Катаклизма игроки не нашли, а вот Менетил оказался наполовину затоплен. Зато Штормграду досталось и хорошего, и плохого. Королевскую крепость слегка отодвинули к горам, сделав главный холл короче и поставив перед ним памятник. На улицах сменили старую брусчатку и переделали фонтаны. Но Парк... мне больно об этом говорить, но знаменитый эльфийский Парк, где плескалась вода в Лунном колодце и где в пустой таверне проводились встречи... одним словом, его больше нет. На его месте — обугленная пылающая пропасть. Будете бить Смертокрыла — добавьте ему отдельно от меня. За Штормград и за Парк.

Кроме континентов Азерота, любопытствующие добрались до стартовых областей гоблинов и воргенов, смогли поплавать по затонувшему Вайширу, увидели своими глазами новые подземелья. Но красивые пейзажи, по сути, давали не больше информации о дополнении, чем картинки. Никакой информации о том, как изменится жизнь в обновленном Азероте, пейзажи все равно не дадут. Об этом лучше узнавать из первых рук.

ТАЛАНТЫ В МЕШКЕ НЕ УТАИШЬ

За последние месяцы разработки игроки, непрерывно теребящие разработчиков на предмет изменений в классах, извлекли немало интересных сведений и о частностях, и об общих принципах, которыми руководствуется Blizzard, меняя игровую механику, умения и таланты.

Напомню, что ветви талантов в Cataclysm не удлиняются, но переделываются и чистятся от лишнего. Скучные таланты вроде «прибавка урона от заклинаний на процент» безжалостно вырезаются. Вместо них под каждой веткой талантов сложено по три пассивных параметра «Искусности». Объяснить эту концепцию можно сравнением с профессиями — как шахтер с ростом навыка становится здоровее, так и углубившийся в ветку «Защиты» воин обретает полезные для «танка» плюшки.

При этом гибридным вариантам развития не удастся ухватить плюсы сразу от двух веток. Действовать будут лишь те, ветка над которыми развита сильнее. И в самом деле, если, к примеру, шаман развился больше в сторону ближнего боя, прибавки к лечению или силе заклинаний привнесут лишь путаницу. К тому же вложение талантов — не единственный способ усилить эти прибавки от мастерства. Параметр «Искусности» можно будет найти и на одежде, и на оружии.

Но даже при том, что разработчики скинули в «Искусность» неинтересные таланты, к каждой ветке, кроме двух численных, прилагается одна своеобразная прибавка. Например, жрецы Света получат к каждому лечению растянутую по времени добавку, а вложившись во Тьму, жрец обретет необычную способность: при ударах его заклинаний вокруг героя начнут летать темные шарики, усиливающие урон.

А НЕ ВТОПИТЬ ЛИ НАМ КЛАВИШУ NERF?

Но разговор о классах — отдельная большая тема. Возьмем тех же **жрецов**. Помните, как рыцари смерти притягивают к себе врагов смертельной хваткой? Так вот, у жрецов появится та же способность — но только в отношении друзей. Называется она «Прыжок веры». Зачем она? На всякий случай. Может, на друга насели сбежавшие с «танка» монстры, или на нем «сфокусировались» враги на поле сражения или арене. А тут мы беднягу — хоп! — и вытаскиваем за шкирку из неприятностей. Наконец, в подземельях «Прыжок веры» поможет вытянуть замечтавшегося участника рейда из пламени и тем самым спасти его от собственного разгильдяйства и неминуемой гибели.

Справиться с отставанием жрецов по лечебной части разработчики планируют оригинальной системой «чакр», меняющей возможности жреца на лету. Так, произнеся подряд несколько больших заклинаний исцеления, жрец получит усиление возможности лечения


За этот город разгорится нешуточная драка – до двадцати персонажей с каждой стороны. Гилнеас – первое поле сражения с городскими боями.

одной цели. Раскладывая НОТ, жрец на время автоматически станет «чуточку друидом», а рассыпая массовое лечение, окажется сильнее именно в этой области.

Blizzard собирается кардинально менять принципы лечения в Cataclysm. Во-первых, всем магическим классам придется потуже затянуть пояс по линии маны – эту тенденцию мы уже наблюдаем в WotLK. Во-вторых, грядет всеобщая уравниловка. Так не годится, чтобы паладин лечил только «танка», друид с шаманом – рейд, а жрец – вообще ни в борщ, ни в Красную Армию. Лекари должны быть взаимозаменяемы, чтобы и паладина можно было ставить на рейд, и друида – на основного «танка».

К слову о **друидах** – у них отбирают форму дерева! Якобы она не так уж меняет игру. Это странно и обидно: у совухов заклинания тоже не меняются, но их почему-то не трогают. Blizzard заранее извиняется перед теми, кто любил быть деревом, и неопределенно обещает «косметический» символ, позволяющий остаться внешне «баобабом». Вместо обычной формы друидам останется лишь временное преображение в дерево, усиливающее лечение в критический момент. Выглядеть оно будет иначе, напоминая внешне развесистых древней Войны.

Сов разработчики особенно не тронут. Им всего лишь подправят интерфейс для улучшенного «Затмения» и позволят раскладывать невидимые для врага ядовитые грибы-мины. А звериные формы друидов получат не только новую внешность для воргенов и троллей, но и интересные новые особенности. Мишка или кот, например, смогут временно ускорять себя и союзников вокруг. В бою они станут ближе к воинам и разбойникам благодаря способности прерывать произнесение заклинаний.

Рыцари смерти изменятся мало, но разработчики устали тасовать их «танковые» способности по разным веткам талантов. Теперь их соберут в одну, но не под Лед, как можно было подумать, а под Кровь (самолечение тут придется очень кстати). Систему рун слегка переделают, чтобы у рыцарей было чуть больше вариантов в бою и им не приходилось при ротации «играть на пианино», не имея ни одной свободной секунды.

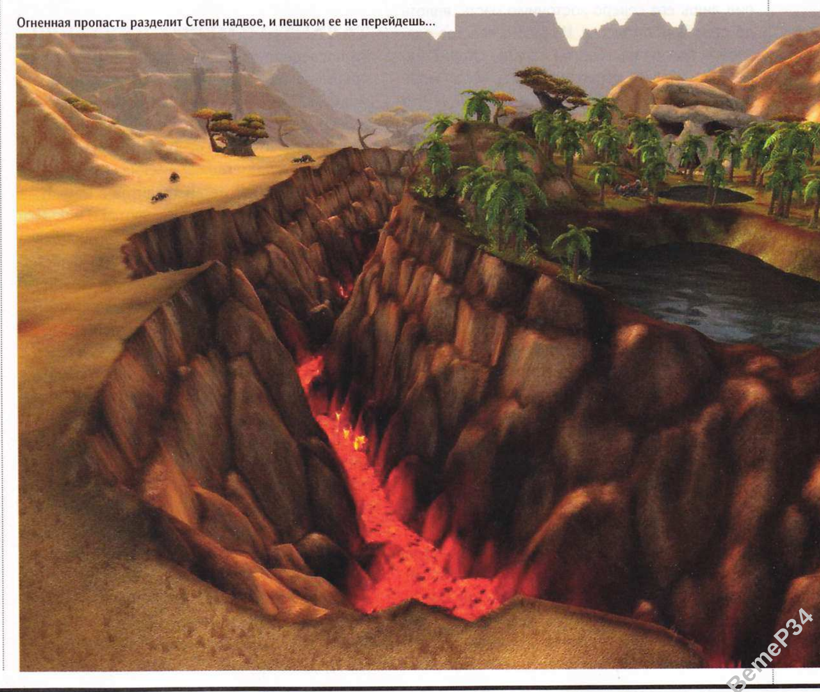
О том, что **охотники** потеряют ману и обретут взамен подобие разбойничьей энергии, было известно давно. Но интереснее то, что эти бравые ребята после Катаклизма станут самыми настоящими Хищниками. Нет, не в смысле поедания газелей или ношения наплечных пушек о трех лазерных точках. Охотники обретут скрывающий их природный камуфляж!

Эту маскировку не надо путать с невидимостью или скрытностью. Замаскировавшегося охотника вполне видно, хотя и смутно. Вот только метнуть в него заклинание, пулю или стрелу не получится, словно он находится вне поля зрения. Единственный способ достать его и тем самым снять камуфляж – либо ударить вблизи, либо накрыть уроном по площади. В режиме маскировки охотник сможет втихую раскладывать ловушки. Камуфляж дает возможность усилить первый выстрел, но сам в момент открытия огня спадает.

Дружить охотник сможет сразу с тремя зверями, призывая их по очереди в нужный момент. Заходить в город для этого не придется, так что предвижу усилившуюся конкуренцию за редких питомцев, тем более что в «Катаклизме» появятся новые приручаемые звери – например, лисы. Некоторые питомцы при этом смогут приносить пользу всему рейду. Расходные же материалы – стрелы и пули – из игры будут вычеркнуты. Те, что уже лежат в сумках, посереют и останутся на продажу или на память о былых временах.

Магам жить при Катаклизме будет интересно уже благодаря тому, что владельцы волшебных шляп получат заклинание, действующее как знаменитая пушка BFG – правда, не из Doom, а из Quake II. Магический шар можно запустить «в белый свет», ни в кого не целясь. При полете он будет испускать лучи, поражающие всех оказавшихся рядом врагов.

Еду и питье магам совместят, но дадут лишь с сорокового уровня – до этого времени мана будет восстанавливаться так быстро, что в питье отпадет надобность. Маги станут чуть-чуть шаманами – их заклинание «Разрыв времени» ускорит союзников и частично заменит «Героизм». Вдобавок они станут чуть-чуть охотниками. На замораживающую ловушку похожа по действию «Стена тумана», при помощи которой маг сможет в тесных коридорах притормозить, к примеру, утекающего с флагом врага.


Огненная пропасть разделит Степи надвое, и пешком ее не перейдешь...

Из обновленного Оргриммара откроется прямой выход в «помолодевшую» Азшару.

Паладины пребывают в легкой панике, и есть от чего. Blizzard всерьез думает о том, чтобы сократить время действия «Божественного щита». Если перестанет хватать на телепортацию домой — всем хана. Не спасет даже вооруженный мечом архангел, которого можно призывать на помощь раз в три минуты. Это не питомец, а просто помощник, который быстро покинет мир, сделав свое дело (в зависимости от талантов — подлечив, защитив или настучав кому-нибудь).

Разработчики, пытаясь слегка уравнять «танков», ослабят способности паладинов держать на себе толпу одним мизинцем. Тому есть и другая причина — Blizzard хочет возродить в Cataclysm контроль: овец, дубинки, ловушки и все такое прочее. Новость о возвращении «разбираемых» групп монстров тоже не по душе паладинам: пока игроки не поймут, что в новых подземельях врагов нельзя просто так «собрать на паладина и залить напалмом», танкующих воинов Света будут шпынять все подряд — и свои, и чужие.

В ДЫМУ КИНЖАЛ БЛЕСТЕЛ

Разбойников Blizzard собирается переделать так, чтобы исход боя меньше определялся тем, нажаты у них все кнопки или еще нет. Способностей будет больше, но каждая из них уже не будет определять исход боя. Однако при этом разбойники станут слегка прочнее — новое умение позволит им несколько секунд танковать соперника, ослабляя входящий урон от ударов.

Против охотников и магов любимым всеми «черным плащам» поможет очень интересное приспособление — «Дымовая бомба». Прячась в клубах дыма от брошенной под ноги бомбы, разбойник и его союзники (!) неуязвимы для дистанционных атак. С точки зрения боевой механики, дымовая бомба — это колонна, которая всегда с тобой. Как и охотника в камуфляже, прячущихся в дыму невозможно достать пулей или направленным заклинанием — но только снаружи. Войдя в облако, враг сможет бить чем угодно. Впрочем, вряд ли какой маг с легким сердцем шагнет в дым, где прячется разбойник. Так что тут либо ждать, пока дым не рассеется, либо лупить сверху AOE.

Плохо лишь то, что Blizzard не обещает починить плохо работающее «Исчезновение», ссылаясь на технические трудности. И это наводит на романтиков большой дороги испанскую грусть.

У **чернокнижников** предчувствия тоже пока смешанные. С одной стороны, из сумок у них вытряхнут осколки душ. Наконец-то ставить «демонов-эксгибиционистов» для призывания можно бесплатно! Но на каждый бой колдуну выдадут всего три осколка, а этого может и не хватить. Вдобавок не совсем понятно, собираются ли разработчики как-то решать «инфернальный вопрос». С одной стороны, есть у них намерение позволить чернокнижникам призывать инферналов в качестве временного, второго демона. С другой — Blizzard еще не уверена, найдется ли для древних редких демонов место в игровом процессе.

Шаманов в Cataclysm еще сильнее специализируют. Ветка «Улучшения» обретет новые бойцовые навыки, «Исцеление» — лечебные, а «Стихии» — магические. Общую слабость шаманов исправляют симптоматически, дав навык, позволяющий произносить заклинания на ходу и даже в момент рукопашного боя. Целителям выдадут новое лечение — дождь. По сути, это друидское AOE-лечение, не такое интенсивное, зато без долгого времени перезарядки. Стихийным шаманам дадут призвать маленькое землетрясение. Урон по площади — это хорошо, но как бы постоянно дрожащая картинка перед глазами не привела шаманов к «покемонским припадкам».

А в тотемах идут массовые зачистки. Ненужные истребляются. Нужные — тоже. Никому не жалко Сторожевой тотем, но все шаманы, особенно мультибоксовые, дружно оплакивают тотем Очищения. По мнению Blizzard, автоматическое снятие ядов — это плохо и делать такие вещи должен сам игрок. Все прекрасно, конечно, но при этом у шаманов в дополнении собираются *отнять* заклинание снятия яда! Как бы такими темпами в Cataclysm шаманы совсем не вымерли в Азероте...

Одним лишь **воинам** хорошо — как всегда. У них и критические блоки (!), возможность с толком потратить накопленную ярость на увеличенный урон, и новый вариант «Рывка» — в виде «Прыжка», оглушающего всех вокруг.

■ ■ ■

Черты нового дополнения вырисовываются все яснее — и береговые линии новых континентов, и умения видоизменившихся классов. Сейчас, когда пишутся эти строки, Blizzard уже объявила сбор на бета-тест, а это значит, что разработчики всерьез нацелились устроить нам Катаклизм уже в конце этого года.

МЫ НАДЕЕМСЯ 

Судя по всему, разработчики знают, чего хотят, и твердо идут к намеченной цели, перекраивая Азерот и внешне, и изнутри.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Не всем игрокам могут понравиться нововведения. Лекарям вряд ли будет по душе ослабленное лечение и регенерация маны. «Танки» могут заскучать по массовому танкованию. И не слишком ли поздно разработчики вспомнили об овцах, ловушках и прочих контролирующих приемах в подземельях?

ДИАНА МАРГИЕВА

Жанр	приключения / ужасы
Разработчик	Frictional Games
Издатель	Frictional Games
Издатель в России	1С-СофтКлаб / Snowball Studios
Похожие игры	Penumbra: Black Plague, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Scratches
Дата выхода	август 2010 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

АМНЕЗИЯ. ПРИЗРАК ПРОШЛОГО

— Где я? Как я здесь оказался? И кто я, черт побери?!



История с потерей памяти избита не вчера и даже не позавчера. Но, как утверждают разработчики, создатели серии Penumbra, амнезия здесь — лишь почва для глубокой и щекочущей нервы истории. Замысел базируется на шокирующих экспериментах XX века: Мильграмских исследованиях и эксперименте в Стэнфордской тюрьме, в которых разбирались темные стороны человеческой психики, жестокость людей и ее причины.



УПАЛ. ОЧНУЛСЯ. ЗАМОК.

Главный герой приходит в себя в старинном замке. Прототип, кстати, находится в Пруссии и датируется XIV веком, а действие игры разворачивается пятью веками позже.

Даниэль — именно так зовут бедолагу — вертит головой и пытается понять, что случилось и как отсюда выбраться. В замке, помимо него, ошиваются какие-то нематериальные субстанции, давая вполне веский повод для паранойи. Замок огромен и, как все старинные сооружения в играх жанра ужасов, оборудован просторными подземельями, где темные личности обычно развлекаются пытками и прочими темными делами.

Женский крик раздирает тишину. Откуда здесь люди? Я ведь был один. А что, если... нет?! Нужно пойти и выяснить, что там. Вдруг женщине нужна помощь... Я не знаю, что меня ждет, но хочется убежать как можно дальше от этого места.

За многие столетия поместье сменило череду хозяев, многие из которых были не совсем праведными людьми и даже после смерти отказались покинуть законное место прописки. Да и главный герой неспроста появился в их владениях. Разработчики намекнули, что место действия выбрано не случайно — замок как-то связан с судьбой самого Даниэля, а найденные обрывки информации будут постепенно приоткрывать общую картину. Но если вы ждете того же, что было в Penumbra — проще говоря, крови и кишок по стенам, — спешим предупредить: их не предвидится. У предшественницы «Амнезия» позаимствовала лишь концепцию, вылившись в совершенно другой антураж и другую историю. Если в первой были вполне телесные монстры, то здесь враг — собственный страх. И разум, который этот страх подкармливает.

Почему разбилась эта бутылка? Кто это сделал?! Ведь я даже не подходил к ней. Возможно, эти древние полы прогибаются, а бутылка упала от дрожи моих шагов. Возможно...

И методы запугивания у нее свои. Так, крадетесь вы по коридору, и вдруг стены сотрясает нечеловеческий рев. У Даниэля паника, но он, превозмогая себя, дрожащей рукой приоткрывает дверь из рассохшихся от времени досок. Но из проема что-то рычит. Даниэль срывается с места, несется к ближайшей комнате и поспешно баррикадирует дверь столом. Со стола падают книги, какие-то листки и прислоненное к стене распятие. Вроде бы пронесло... Но вдруг кто-то начинает выламывать дверь! Даниэль прячется в шкаф. И вовремя, потому что через пару мгновений стол не выдерживает напора и уступает силе неизвестного преследователя. Наш герой сдавленно дышит за хлипкой створкой — в любой момент существо может услышать его дыхание. Бешеный стук сердца... Кровь стучит в висках, мутнеет рассудок. Существо ворвалось в комнату, Даниэль осмеливается тихонько приоткрыть дверцу и видит... (*Тут мы, пожалуй, прервемся.*)

В общем, как рассказывали бета-тестеры, у игры очень действенные методы для заледенения крови в жилах. Естественно, разработчики до конца не раскрывают того, что нас может поджидать за тяжелыми дубовыми дверьми.

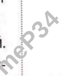
DUM SPIRO — SPERO

Когда угроза свихнуться станет явной, у Даниэля может разыграться воображение, и тогда даже стены оживут... А бороться с порождениями собственной фантазии огнестрельным или холодным оружием, сами понимаете, за-

тея безнадежная. Поэтому его вам и не дадут. Герой совершенно один и совершенно беззащитен. А замок большой и мрачный. В темноте начинается паника, а чтобы разогнать мрак, в доме есть свечи и масляные лампы. С их помощью и придется понемногу отвоевывать территорию у подступающего безумия...

Игра, ранее известная как Unknown, будет от первого лица, а главный герой, по традиции, не суперкрутой вояка, а обычный человек, попавший в условия, несовместимые с жизнью. Авторы не скрывают, что вдохновлялись Лавкрафтом, и даже не пытаются отрицать, что позаимствовали некоторые идеи из похожих игр. Взять, к примеру, хотя бы панику, в которую герой впадает от увиденного, — когда все плывет и видится в искаженном свете...

Мир ожидается весьма интерактивный. Предметы можно передвигать, вертеть в возду-





хе, взаимодействовать ими с окружающим миром. Допустим, скомбинировать палку с промасленным куском ткани, поднести к огню и стать обладателем факела, а потом этим же факелом поджечь валяющийся неподалеку стул. А потом взять этот стул и запустить им в стену, чтобы полюбоваться физикой, которая значительно превзошла предшественницу — несмотря на то, что игра сделана на том же движке, что и «Пенумбра», — Newton Game Dynamics. С нуля создаются все текстуры, уровни, локации. Художники придумали новый метод прорисовки уровней, благодаря чему мы получим игру не через год, а гораздо раньше. Теперь движок сам будет генерировать многое из того, что мы увидим на экране, давая создателям возможность сосредоточиться на других аспектах.

Львиная доля атмосферы строится на звуках. Записаны они добротно и реалистично: положили стул на пол — услышите деревянный стук, разбили бутылку — в тишине эхом разнесется звук разбитого стекла, ну а если он совпадет с раскатами грома, то... валидол вам в помощь!

Хотя действие ограничено замком и прилежащими территориями, по размеру локации обещают сравниться со всеми «Пенумбрами» вместе взятыми. При этом игра не планируется быть слишком долгой. Разработчики делают ставку на тягучую, как патока, атмосферу, а не на решение задач.

МЕНЬШЕ ГОЛОВОЛОМОК, БОЛЬШЕ УЖАСА!

Под этим девизом в целом проходит работа над игровым процессом. Погружению в атмосферу способствует и то, что в особо напряженные моменты герой тяжело дышит, а иногда и истошно кричит. Все это вызывает реальный, совершенно животный страх. Нет оружия, зато есть тьма, нет ни единого луча надежды, но есть завывания в коридоре...

...а может, это просто ветер?

МЫ НАДЕЕМСЯ 

Если Frictional Games донесут атмосферу без сюжетных банальностей, то у «Амнезии» есть все шансы стать одной из лучших игр в жанре survival horror.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Проект рискует затеряться на фоне других лавкрафтовских игр, в которых использованы похожие приемы.

ГЕННАДИЙ САПРЫКИН

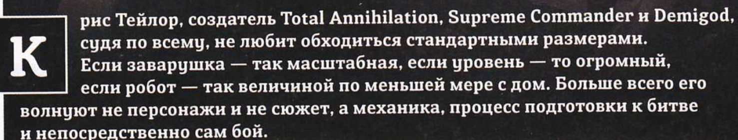
KINGS AND CASTLES

Жанр	стратегия
Разработчик	Gas Powered Games
Издатель	нет
Похожие игры	Supreme Commander
Другие платформы	PS 3, Xbox 360
Дата выхода	2011 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД







Крис Тейлор, создатель Total Annihilation, Supreme Commander и Demigod, судя по всему, не любит обходиться стандартными размерами. Если заварушка — так масштабная, если уровень — то огромный, если робот — так величиной по меньшей мере с дом. Больше всего его волнуют не персонажи и не сюжет, а механика, процесс подготовки к битве и непосредственно сам бой.



Сделав ставку на многопользовательский режим, Крис надолго превратил Supreme Commander 2 в предмет жарких споров. Но на этом он не остановился: вместо того чтобы вернуть все на круги своя, Тейлор решил превратить гигантских киборгов в не меньших габаритов рыцарей, футуристические военные базы — в замки, а простые сражения — в осады. Да и про технологии будущего придется забыть, ведь новый проект Gas Powered Games перенесет нас в средневековую сказку с крестьянами, королями и драконами.

ПАМЯТНИКИ АТАКУЮТ

Мир Kings and Castles придумали с нуля и постарались ничего и ниоткуда не заимствовать. Значит ли это, что оркам и эльфам наконец найдут достойную замену? Скорее всего, ведь Тейлор с гордостью говорит о достижениях дизайнеров и сценаристов. Хотя нет, о сценаристах – без особого ажиотажа, ведь количество фракций до сих пор не определено: Крис склоняется к тому, что их будет две или три, но точно не четыре. Какая конкретика-то, право слово!..

Сражаться неведомые коалиции будут под стенами крепостей, которые займут ровно половину карты. Огромные бастионы напичканы башнями, домами, полями и казармами, а неподалеку разместится гарнизон армии, чью оборону еще придется прорвать. Как и в Supreme Commander 2, битва будет проходить на нескольких уровнях, но если там под ногами внушительных роботов бегали туда-сюда миниатюрные солдатики, то здесь их место займут осадные оружия и мифические твари, коих будут сопровождать крестьяне и рыцари. Некоторые особо талантливые ребята в доспехах похожи на уже знакомых андроидов и в состоянии снести крепостные стены или утопить вражеский отряд в ближайшем рву.

Ну а если все-таки захочется поучаствовать в по-настоящему жаркой битве, то к вашим услугам драконы – древние и могучие рептилии поддержат своего хозяина в любом бою. Однако нанять их в пещере не выйдет: мы получим в свое распоряжение ящера совсем крохой и будем растить его, откармливая и постепенно превращая в злобную машину для убийств. Впрочем, ему в противовес всегда можно выпустить на поле брани исполинскую статую короля – если понадобится, она покинет постамент, достанет меч из ножен и пойдет крушить всех и вся, как заправский Каменный гость.

Неплохо, не хватает только летающих кораблей! Впрочем, нет, есть даже они: в Kings and Castles традиционное фэнтези граничит со стимпанком, так что не удивляйтесь, если на ваших глазах обычный парусник превратится в дирижабль и улетит подальше от звона металла и залпов пушек.

СРАЖЕНИЕ — ЭТО ВСЕ

Учитывая любовь Криса Тейлора к масштабности, нет ничего странного в том, что он намекнул на отсутствие микроменеджмента. Да, мы будем следить за добычей камней, древесины и золота, но это не значит, что придется раздавать ценные указания каждому работнику. Да и каменоломни с лесопилками вполне можно автоматизировать, потратив немного звонких монет. А о рудниках с шахтами и вовсе можно забыть – драгоценный желтый металл мы получим за убийства противников, а потратим на различные улучшения и покупку новых бойцов. Что лучше – превратить несколько старых отрядов в средневековые машины смерти за умеренную плату или потратиться по полной программе и заполучить кого-то одного, но по-настоящему мощного и опасного? Как быть – развивать устаревшие технологии, выбирая экономный путь, или вкладываться в дорогие исследования, которые могут позже принести значительную прибыль?

Да, те еще вопросы, ведь каждый выбирает свой стиль игры. И только одно Тейлор решил за всех – акцент смещен в сторону баталий. Для многопользовательского режима это великолепно, но что будет с одиночной кампанией? Неужели получится то же, что и в Supreme Commander 2?

На эти и многие другие вопросы мы постараемся ответить в скором времени.

МЫ НАДЕЕМСЯ



Средневековый Supreme Commander, где вместо роботов — гигантские статуи и драконы, а вместо пехоты — крестьяне и рыцари, — безусловно, хорошая идея. Еще большие масштабы, захват крепости, воспитание маленьких огнедышащих рептилий, отсутствие возни с ресурсами — все это отлично подходит для жарких сетевых битв.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ



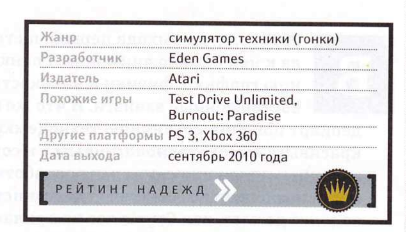
Мы уже видели, что может произойти, если забыть про одиночную кампанию, — Supreme Commander 2 яркий тому пример. В Kings and Castles это вполне может повториться, ведь Крис Тейлор еще даже не в курсе, сколько в игре будет фракций (ну, или не спешит делиться секретами). К тому же полная автоматизация сбора ресурсов может превратить игру из продуманной стратегии в нечто непонятное. И с трудом верится, что весь мир придуман с нуля, — слова-то громкие, а оправдать их будет сложно...

Жанр	симулятор техники (гонки)
Разработчик	Eden Games
Издатель	Atari
Похожие игры	Test Drive Unlimited, Burnout: Paradise
Другие платформы	PS 3, Xbox 360
Дата выхода	сентябрь 2010 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Чем знаменита Испания? Красивейшие города, мощные футбольные команды, коррида, фламенко, остров Ибица... Последний — один из центров клубной жизни, куда со всего мира съезжается «золотая молодежь», чтобы отдохнуть. Огромные дискотеки чуть ли не на каждом шагу, популярные ди-джеи, хорошая музыка, живописные пляжи — что еще надо для полного счастья? Только несколько дорогих машин в гараже. Например, Maserati Gran Turismo, Mercedes SLS AMG, Aston Martin DBS, Pagani Zonda R или Ferrari 599 GTB. Говорите, чересчур дороги? Что ж, ваша правда, но щедрость разработчиков не знает границ — покупайте что хотите, и вперед!









КЛУБНЫЕ ГОНКИ

На смену однотипному и по-своему унылому острову Оаху из первой части Test Drive Unlimited спешит знаменитая Ибица, где длинными автобанами, пальмами и океанским берегом дело не ограничивается. Тут нашлось место и старинным зданиям, и полям, и лесам, и горам, и современным районам – и все это можно объездить на шикарных автомобилях. Хотите промчаться по бездорожью, наглотаться пыли и перепачкаться в грязи? Пожалуйста, к вашим услугам большой выбор внедорожников, паркетников, багги и квадроциклов. Надоели кочки и булыжники под колесами? Не проблема, возьмите что-нибудь спортивное и вернитесь в город, чтобы блеснуть перед толпой зевак и посетителями клубов.

На дискотеках мы и сами не раз побываем – игра по-прежнему остается симулятором роскошной жизни. Одних дорогих железных коней нам для полного счастья не хватит: персонажа (будь то мужчина или женщина) предстоит наряжать в разную одежду, обувать по последнему писку моды, водить к стилисту, отправлять на поиски интересных аксессуаров, чтобы он смог хорошенько развлечься на очередном закрытом мероприятии.

Впрочем, «улучшить» можно не только главного героя, но и машины – отныне тюнинг не считается чем-то криминальным и вполне доступен. Нужен он для того, чтобы выделяться в толпе других игроков, которые вместе с вами будут рассекать по Ибице. Да, в Drive Unlimited 2 реализовали что-то вроде той системы, которую мы уже видели в Burnout: Paradise, – огромная территория открыта для всех желающих, а компьютерных соперников всегда можно заменить живыми.

Правда, здесь все более продуманно – мы сможем создавать или вступать в кланы, которые будут регулярно состязаться друг с другом. Однако прежде чем принять участие в серьезном мероприятии, любой член команды вправе бросить вызов своему товарищу, чтобы потренироваться.

Милая девушка-продюсер клятвенно пообещала, что мы увидим много новых режимов заездов, и даже подробно рассказала об одном из них. К вам в машину усаживается соперник или напарник и дает указания, куда и как быстро ехать. Свои «требования» он может как отмечать на карте, так и передавать по микрофону – разницы никакой. В чем смысл? Показать, на что вы способны, – больше и не требуется. В принципе, вся игра построена на этом: гонять по здоровенному острову можно очень долго, а соревнования с вполне реальными противниками только добавят остроты.

...Как и полицейские, которые никогда не дремлют. Да и смена времени суток и погоды должны пойти на пользу: полярный день в Оаху очень быстро приедался, а солнце скоро начинало в прямом смысле слепить. Тут же вполне можно проехаться по пустыне на закате, промчаться мимо деревеньки в дождь и слякоть или вписаться в крутой поворот в лунном свете.

Разумеется, под это дело обновили и картинку. Стиль вполне узнаваем, но машины прорисованы гораздо лучше, да и салоны автомобилей вновь перенесены с точностью до миллиметра. Обозреть любимого «скакуна» со всех сторон вы сможете в выставочном центре, а вот с починкой все будет не так просто – разработчики заявили о новой модели повреждений и улучшенной физике.

К сожалению, в видеороликах прекрасно видно, что даже встреча со столбом на приличной скорости вредит максимум нервной системе водителя, а бампер, крылья и все остальное остаются в полном порядке. Следы видны разве что от столкновений авто друг с другом, да и те как-то не впечатляют.

Что радует – это единственный серьезный недостаток, видимый глазу. В остальном продолжение Test Drive Unlimited смотрится просто замечательно: яхты, солнце, море, песок, девушки в купальниках, вечеринки, внушительные особняки, великолепные машины... Нет, это не просто игра – это прям-таки праздник!

МЫ НАДЕЕМСЯ 

Test Drive Unlimited 2 чхать хотел на историю серии и окончательно переквалифицировался в симулятор шикарной жизни. Масса всяких автомобилей, мероприятия всех мастей, скупка недвижимости и одежды для главного героя — все это лишь верхушка айсберга, под которой скрывается серьезный многопользовательский режим.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Открытый остров вновь пугает своей отчасти ненужной свободой: красивая жизнь тоже может приесться. Во всяком случае, на экране монитора и в таких количествах. Обещания реалистичной физики, в свете того, что нам пока показывают, тоже вызывают некоторые сомнения.

В 2007 году, до выхода первой части Crysis, компания Crytek привлекла к ней немало внимания. Ролики, демонстрирующие феноменальную графику, физику и нанокостюм в действии, вызывали у зрителей восторженные взвизги. И что же в итоге? А в итоге производители видеокарт получили отличную технодемку для своей продукции. Crysis вышел красивым, высокотехнологичным... и совершенно неинтересным. Подпортила малину и признанная самими разработчиками неправильной пиар-кампания игры, поскольку все основные достоинства и скудный сюжет были раскрыты задолго до того, как Crysis лег на прилавки.
Дополнение Crysis: Warhead, вышедшее годом позже, положения не исправило. Красивые джунгли, реалистичная физика, нанокостюм, корейцы, пришельцы, разбуженные неосторожными археологами... и все.
Но разработчики клятвенно обещают исправиться.

Жанр	боевик от третьего лица
Разработчик	Crytek
Издатель	Electronic Arts
Издатель в России	Electronic Arts
Похожие игры	Far Cry, Crysis, Crysis: Warhead
Другие платформы	PS 3, Xbox 360
Дата выхода	4 квартал 2010 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

CRYSIS 2







ДЖУНГЛИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ!

Вконец обнаглевшие насекомообразные инопланетяне с зеленого северо-корейского острова начали расползаться по всему миру. Собственно, чего и следовало ожидать. Глобальную интервенцию наши недруги по разуму начали с захвата крупных городов, большинство которых уже обращено в руины. Следующим в их списке оказался злосчастный Нью-Йорк, разгром которого не раз демонстрировали что в фильмах, что в играх – вспомнить тех же «Годзиллу», «Я, легенда» и прошлогодний Prototype.

Нашим воплощением в осажденном мегаполисе по-прежнему остается Джейк Данн, он же Nomad, которого спустя три года после событий первой части засылают в «Большое яблоко» как лучшего специалиста по выселению агрессивных инопланетных гостей с незаконно занятых территорий.

Но ждут его не только пришельцы. Корейцев те с собой, конечно же, не захватили, и в этой части бравых борцов за коммунистическое будущее мы не увидим. Вместо них третьей стороной будут некие Crynet Ops, враждебные как нам, так и интервентам. Кто они такие и что им надо, пока неизвестно.

Кстати, о неизвестном. Проскочила информация о гуманоидном инопланетянине, который выделяется необычной броней, оружием и дредами и очень не любит своих насекомообразных собратьев. А это что за «Хищник» такой? Друг он нам или враг? Вот вам и еще одна загадка.

В качестве бойца литературной поддержки Electronic Arts привлекла известного британского писателя-фантаста Ричарда Моргана. Разработчики вообще обещают уделить сюжету максимальное внимание – чему лишнее подтверждение участие Моргана, – но особых надежд питать не стоит. Он уже «поддержал» вышедшую недавно Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Результат, как мы видели, не блещет.

ПЕСОЧНИЦА V2.0

Уровни Crysis 2 представляют собой несколько огромных карт, связанных загрузками. И если в первой части карты тянулись вширь, то сейчас в фаворе явно верхотура. Смена декораций позволила создателям реализовать задумку под названием vertical shooter. Наивысшая точка игрового пространства теперь не прилеплена к крыше старого бунгало или полуразвалившегося сарая. В Нью-Йорке строения все же повыше будут, и, кажется, нам дадут-таки по

ним всласть полазить и не заставят передвигаться исключительно по земле – от мусорки к сгоревшему остову машины и далее по трущобам (пешком тоже не заставят – управляемая техника никуда не денется).

По этому поводу изменился и искусственный интеллект. Противники могут заметить вас и открыть огонь на поражение, в какой бы точке оси Y вы ни находились, – ну, в пределах разумного, конечно. А чтобы в вас пореже попадали, в игре появилась модная ныне система укрытий.

Изменилась и одна из основных особенностей игры – нанокостюм. Теперь он выглядит несколько иначе, но это не главное. Главное, что разработчики кардинально изменили систему спецспособностей, упростив управление. Костюм теперь имеет всего четыре режима. Первый из них – Infiltration («Проникновение»). Это режим скрытности, в котором Данн передвигается максимально бесшумно и становится невидимым для врагов. Далее следует Power («Мощь»). Он совмещает в себе режимы «Скорость» и «Сила» образца Nanosuit 1.0 и позволяет высоко прыгать, быстро бегать и швыряться тяжелыми предметами в противников, да и самими врагами пошвыряться тоже можно, если предварительно свернуть им шеи.

Отдельного рассмотрения заслуживает режим Tactical («Тактика»), ибо в предыдущей версии костюма его не было ни в каком виде. Он предназначен для сбора информации об окружающей обстановке – оружие, враги, мирное население – и позволяет, убирая лишние шумы, слышать разговоры противников на большом расстоянии.

И напоследок – Armor («Защита»), название которого говорит само за себя. В этом режиме увеличивается показатель брони. Режимы можно будет комбинировать между собой в течение недолгого времени их смены, что должно значительно разнообразить игровой процесс.

CRYSIS 2 ПОДРУЖИТСЯ С ПРИСТАВКАМИ

Компанию Crytek сильно не устроили продажи первого Crysis на PC, и с этим явно надо было что-то делать. Было решено издавать игру не только на персоналках, но и на консолях. Но ни Xbox 360, ни PlayStation 3 не смогли прожевать движок первой части CryEngine 2 – банально не хватило мощностей. И тогда разработчики выпустили новый движок, который, по их заверениям, еще красивее, но не так жаден до железа, – CryEngine 3. Благодаря ему игра будет-таки выпущена на приставках. Нам обещают разрушаемость всего и вся, освещение, меняющееся в зависимости от времени суток, сложные тени, правдоподобную физику, улучшенную лицевую анимацию и реалистичную реакцию врагов на попадания.

■■■

На закуску обрадуем тех из вас, кто любит пострелять в хорошей компании. Сетевому режиму – быть! И уже в конце этого года мы узнаем, насколько весело будет охотиться на инопланетное зверье в каменных джунглях.

МЫ НАДЕЕМСЯ



Новый, менее требовательный и более мощный движок, лучше, чем в первой части игры, проработанный сюжет, более удобная система управления спецвозможностями нанокостюма, система укрытий, умный AI... Все это звучит очень хорошо. Будем надеяться.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ



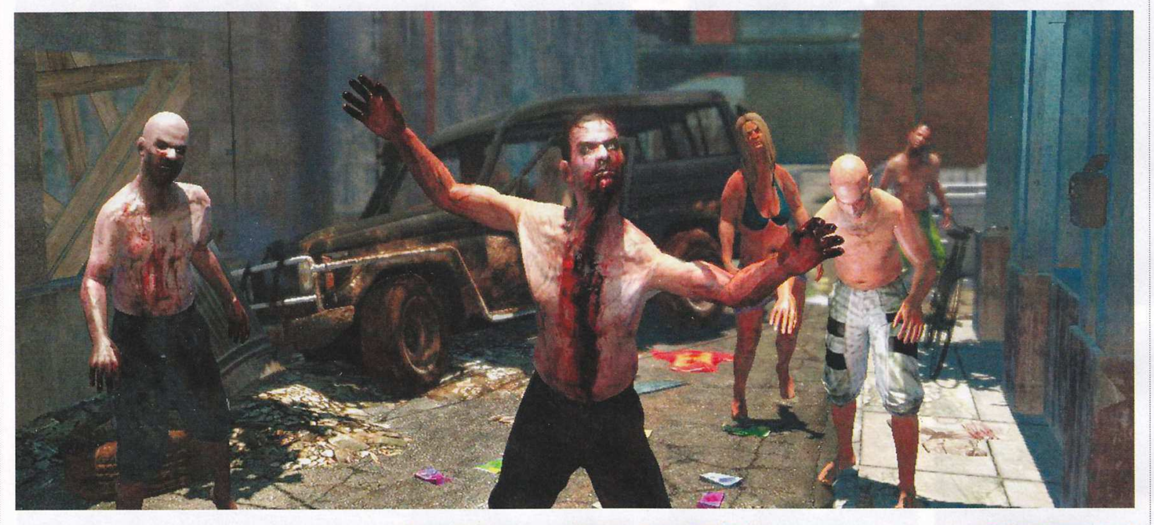
Хотя разработчики и клянутся, что Crysis выжмет все, что можно и нельзя, из топового компьютерного железа, – как бы консольный графический потолок не повлиял-таки на картинку PC-версии в худшую сторону...

DEAD ISLAND

Жанр	боевик от первого лица
Разработчик	Techland
Издатель	Deep Silver
Похожие игры	Dead Rising, Just Cause, Condemned: Criminal Origins, Isle Of The Dead
Дата выхода	2010 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

— Миш, слушай, тут со склада звонят, спрашивают, нужно ли нам еще зомби завозить? Не скажешь, как там предыдущая партия разошлась?
— Отлично она разошлась, пусть присылают еще, только что-нибудь новенькое, красивое и, желательно, оригинальное.
— Хорошо, я передам.



ЕЩЕ ЖИВА

Примерно такой диалог мог бы состояться где-то в нашей галактике, если бы взаимоотношения игроков и разработчиков походили на отношения поставщиков и товароведов. В действительности же нас никто не спрашивает, устали мы от зомби или хотим добавки. Valve и Capcom свое слово сказали и подсчитывают прибыль. Следующими на дорогу к сердцу и мозгу игроков вступили создатели Chrome и Call of Juarez, польская студия Techland. Их Dead Island в самом деле может сойти, особенно если немного наклонить голову вправо, за новое, за красивое и даже, где-то в глубине души, оригинальное.

Наши постоянные читатели, возможно, помнят, что два года назад мы уже писали о Dead Island. Тогда он представлялся как еще один боевик на тему зомби, с инновационной системой повреждений. Кардинальных изменений концепция не претерпела, это по-прежнему боевик от первого лица. Однако ставка делается не на огнестрельное оружие, а на рукопашные схватки. Да-да, как и в Condemned: Criminal Origins, мы большую часть времени проведем с ломиком и куском водопроводной трубы в зубах.

После продолжительного молчания разработчики заявили, что проект жив и семимильными шагами движется к релизу. Dead Island – это еще и краткий справочник на тему «Как сделать медовый месяц незабываемым». В первой же главе сказано, что с собой в чемодан нужно положить револьвер, мачете, пару сигнальных ракет и гранат. Видимо, герой начал чтение со второй главы, потому что, когда его самолет разбился на острове, кишащем зомби, он остался безоружен.

Спокойно отсидеться на ближайшей пальме, жуя бананы, молодоженам не дали. Сразу



после авиакатастрофы жену похитили, и нашему безымянному парнишке пришлось перевоплотиться в Рэмбо. Все, что нужно сделать, – это прорваться с боем сквозь толпу врагов, отобрать благоверную и найти способ убраться с острова. Прямо Three Weeks in Paradise, только от первого лица и с зомби, не иначе.

ДИКАЯ ДИПЛОМАТИЯ

Сложная миссия превращается в почти невыполнимую, когда оказываются, что на острове есть и другие выжившие. Среди прочего упоминаются враждующие группировки. За что же они воюют, не за скальпы ведь мертвецов? Конечно, нет, – за воду, продукты, словом, место под солнцем. Дизайнеры говорят, что им интересно показать в Dead Island настоящую борьбу за выживание, где все моральные нормы отступают на задний план.

Хотя в их конфликте мы выступаем как нейтральная сторона, это лишь до поры до времени. Создатели подчеркивают, что каждое наше действие влечет за собой последствия и это придется учитывать. В частности, от тех или иных решений зависит, какие фракции будут к нам благосклонны, а какие нет.

Звучит так, будто речь идет о Xenus или Just Cause. Как вы помните, там тоже каждое действие меняет отношение группировок к игроку. Надеемся, что у Techland хватит мастерства не делать тех же ошибок, что и Deep Shadows. В частности, обещается, что игрок сможет натравливать фракции друг на друга или обращать орды зомби против одной из групп. Если такие партизанские, то есть скрытые действия будут автоматически вести к ухудшению отношений, то грош цена этому, как называют его дизайнеры, ролевому элементу.

Хотя мы скорее всего не сможем примкнуть к одной из групп, нам разрешат сотрудничать с ними. Будут ли магазины, бары и другие подобные заведения, пока неизвест-





жет подкрасться с любой стороны, а это всегда напрягает.

Анонсирована динамичная смена времени суток, а разные погодные явления могут изменить атмосферу игры. Как знать, может, мы побродим в тумане под полной луной?

У МЕНЯ КОЖА ДА КОСТИ — НЕ ЕШЬТЕ МЕНЯ!

Главный сюрприз от детища поляков — это боевая система. Разумеется, бои на гаечных ключах, что в Condemned, что в «Черной метке» — это всегда одно и то же: напряжение для пальцев и бесконечная ругань по поводу дисбаланса. Дескать, вот этим ножиком я мог бы его на ленточки порезать, а он и после удара в глаз живой!

Dead Island собирается по-новому взглянуть на боевую систему. Так же, как и три года назад, самый главный акцент разработчики делают на фирменную многослойную структуру моделей. Иными словами, с живых трупов запросто можно сорвать кожу и обнажить кость, снять скальп. На этом создатели не остановились: если у вас в руках острое мачете, то врагов можно буквально кромсать — отрезать ноги, руки и, главное, голову. Иначе зомби не остановить. Кстати, этого добра здесь несколько видов, и со временем они становятся умнее и быстрее. В некоторых областях зомби имеют дурную привычку возрождаться.

Любопытно, сможем ли мы делать все то же самое с живыми людьми? Технически этому ничто не мешает, а этически? Что ж, разработчики уже сетовали, что DI скорее всего запретят в Германии — самой миролюбивой стране на свете, не считая Австралию.

Как и в других играх жанра, наш арсенал — это подручные средства, причем для каждого уровня свои. В джунглях отломите палку или киньте булыжник; на кухне гостиницы вооружитесь скалкой и сковородой. При этом огнестрельного оружия почти нет, но даже если мы его найдем, то боезапас всегда ограничен.

Дизайнеры нашли практичное решение проблемы «как заставить игрока часто менять оружие». Со временем и палка, и даже стальной ломик износятся, погнутся и перестанут наносить достаточно сильные ранения.

Кроме привычных поединков, игра предлагает поэкспериментировать с огнем, электричеством и водой. Те, кто играл в Hitman, знают, как здорово подстраивать противникам ловушки. В одном случае нам разрешают скинуть с обрыва бочки с взрывоопасным содержимым, в другом — разлить воду на пол и пустить ток, а в третьем — открыть газ и кинуть спичку. Точного числа подобных комбинаций мы покамест не знаем, однако если это будет достойно реализовано, то проблема с однообразным истреблением врагов будет решена.

но, зато определенно есть персонажи, которые с радостью решат личные проблемы за наш счет. В этом заключается нелинейность процесса: можно бежать стремглав к финалу либо обживаться на острове и проникнуться его тайнами.

Задумка похожа на «Call of Juarez: Узы крови», где в целом одноколейное повествование разбавлено дополнительными миссиями. Если здесь побочные квесты будут столь же короткими и неинтересными, то вряд ли игроки захотят тратить на них время.

Обнадеживает то, что по мере развития разработчики обещают разветвление сюжета. Похоже, мы можем рассчитывать на нелинейную историю, на исход которой и вправду повлияют принятые решения. Во всяком случае, несколько концовок нам уже гарантированы.

В качестве награды за исполнение поручений мирные жители могут дать новое оружие, показать короткий путь к какой-то части острова или же предложить транспорт. О транспорте заикнулся лишь один из разработчиков в интервью нашим западным коллегам. Поскольку действие игрушки проходит на большом острове, то наличие машин или катеров пришлось бы очень кстати. Между тем разработчики не говорили об активном использовании транспорта — какой же ужастик с машинами?! Alan Wake не в счет. Более того, компания никогда не обещала бесшовного мира. Хотя он был бы здесь как нельзя в тему.

Вместо этого, как и в недавней «Call of Juarez: Узы крови», мир поделен на уровни. По некоторым данным есть пятнадцать локаций, между которыми можно свободно перемещаться. Например, можно вернуться в какую-то область, чтобы взять у персонажа второстепенный квест. На острове мы посетим гостиничный комплекс, магазины, кафе и даже подземную базу. Однако дизайнеры не хотят, чтобы мы много времени провели в закрытых пространствах, — иначе какой смысл делать игру о зомби в гавайском антураже? По большей части мы бродим по джунглям, деревням и пляжам. И нельзя сказать, что яркое солнышко над головой мешает бояться: противник мо-

ПОЧТИ ЧТО ТЕЗКА

В 1993 году Rainmaker Software создала Isle of the Dead. По сюжету самолет с главным героем терпит бедствие на тропическом острове. Все члены экипажа мертвы. Недолго думая герой берет мачете и отправляется в глубь острова искать способ убраться отсюда. Но он оказывается не один — в джунглях его уже ждут зомби, которых создал безумный профессор.

Игрушка любопытна своим жанром — это помесь боевика и квеста с видом от первого лица. С одной стороны, мы видим классическую для квестов LucasArts панель с кнопками действия и инвентарь; можно даже комбинировать разные предметы. С другой — большую часть времени мы рубим зомби мачете или отстреливаем их из дробовика. Попутно мы встречаем местных жителей, разговариваем с ними и выполняем различные миссии.

Самый забавный момент игры — смерть игрока. Как и в аркаде Rick Dangerous, другой игре о зомби, каждый вариант смерти — это забавная анимированная сценка. Порой, чтобы посмотреть ее, игроки нарочно кидались в лапы монстрам!

МЫ НАДЕЕМСЯ 

Уже сама по себе задумка поместить действие игры с зомби на пляж с райскими видами, нелинейное прохождение, взаимодействие с неигровыми персонажами и реалистичная боевая система могут сделать Dead Island как минимум интересным проектом.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ 

Techland не имеет большого опыта по созданию живых миров, побочные задания, возможно, окажутся скучны, бои — не сбалансированы, а сюжетная линия отнимет всего несколько часов.

А ЧТО, ЕСЛИ БЫ...

DRAGON AGE: DARKSPAWN CHRONICLES

Жанр	ролевая игра (дополнение)
Разработчик	BioWare
Издатель	Electronic Arts
Издатель в России	Electronic Arts
Дата выхода	18 мая 2010 года

[РЕЙТИНГ НАДЕЖД]



Мир Dragon Age полон загадок и неожиданностей, а даже самый продуманный план может обернуться катастрофой в любой момент. Что, если главный герой Origins не прошел бы посвящение в серые стражи, а погиб? Что, если бы шефство над отрядом взял неопытный Алистер? Что, если бы мы играли за одного из командиров армии Архидемона и приложили бы все силы к тому, чтобы он победил?

Решающая битва пройдет в Денериме, который захватили силы Зла (то есть наша армия), а главный герой сможет набрать в партию кого угодно, даже огров и здоровенных демонов. Весьма интересно, да и картинки в самый раз — мрачные и кровавые.

ЧЕТВЕРО НЕВИДИМОК ПРОТИВ ВСЕХ

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



Жанр	боевик от первого лица
Разработчик	Ubisoft Paris
Издатель	Ubisoft Entertainment
Издатель в России	нет
Дата выхода	IV квартал 2010 года

[РЕЙТИНГ НАДЕЖД]

Отряд специального назначения «Призраки» давно считается элитой и по мелочи не работает. Их отправляют на выручку, только когда намечается нечто крупное, вроде переворота в стране или мощной террористической атаки. На этот раз бойцов экипировали чем-то вроде мантий-невидимок, наплечными ракетницами и дали в распоряжение пулемет на колесиках, контролируемый дистанционно. Зная способности «Призраков», с таким арсеналом они вполне могут захватить какое-нибудь маленькое государство и жить припеваючи. Ну, или хотя бы разнести сопротивление российских националистов в пух и прах, ударив сразу с нескольких сторон.



К сожалению, разработчики не спешат делиться информацией о сюжете и новых способностях солдат, зато уже успели сообщить, что всеми «любимая» защита (постоянное подключение к интернету) никуда не денется. Чтобы подсластить горькую пилюлю, они клятвенно пообещали поразить нас кинематографическими заставочными роликами с участием живых актеров, а также двадцатиминутным фильмом, который расскажет о том, что произошло за десять лет, прошедших со времен Advanced Warfighter 2. Лентой займутся двое из троих создателей Logorama — анимационной короткометражки, которая получила в этом году «Оскар». Ну а пока — любуйтесь первыми игровыми картинками.



XCOM

КОРОЛЬ УМЕР! А НОВЫЙ ТОЧНО ЗДРАВСТВУЕТ?



Жанр	боевик от первого лица
Разработчик	2K Marin
Издатель	2K Games
Издатель в России	нет
Дата выхода	2011 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



X-Com — классическая тактическая стратегия о войне людей с пришельцами. С момента выхода (1995 год) она пережила множество «возрождений», но ни одно так и не смогло превзойти оригинал. Теперь ответственная задача реанимировать серию легла на плечи создателей BioShock 2, которые недолго думая поставили крест на прошлом сериала и предложили взглянуть на события под другим углом. В прямом смысле: отныне XCOM — это боевик от первого лица. Неожиданно!

Зная наперед, что повергнут поклонников в шок, 2K Marin поспешила заверить, что не собирается отказываться от стратегических и тактических элементов. Так, например, главный герой (агент ФБР) сможет пополнять запас оружия на базе, где над новыми прототипами будут корпеть исследователи и инженеры. Там же он сможет выбрать, какие задания брать, а какие оставить на потом. Да, помимо сюжетных миссий, нам предстоит выполнить кучу дополнительных, зависящих от стиля прохождения и от предыдущих выборов.

Разработчики пообещали даже участие в боях напарников, но вот незадача — отдавать приказы или контролировать их не выйдет. Да на свободу рассчитывать не приходится: от нас по большому счету будет зависеть немногое. Что ж, не самый радужный анонс — посмотрим, что будет дальше.



ЗАПЛЫВ НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ

HYDROPHOBIA



Жанр	боевик от первого лица
Разработчик	Dark Energy Digital
Издатель	Microsoft
Издатель в России	нет
Дата выхода	2010 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

Томас Мальтус — английский священник и ученый, который больше всего известен теорией о том, что рост населения со временем приведет к голоду на Земле. Как и у всякого оратора и философа, у Мальтуса нашлись радикальные последователи, которые решили взять на абордаж лайнер «Королева мира». Это огромное судно никогда не заходило ни в один порт и больше похоже на город, чем на корабль. Тут живет элита, которая хочет спрятаться от чужих глаз, и ей совсем не жалко баснословных денег за апартаменты. К тому же здесь нашлось место компании под названием NanoCell: она начала исследования в области нанотехнологий и настолько продвинулась, что давно обогнала все остальные корпорации. Словом, террористы отгрызли большой куш, захватив «Королеву мира». Точнее, могли бы отгрызть — богатства им ни к чему, им бы только уничтожить NanoCell!

Не учли борцы с демографией одного — противостоять им будет хрупкая девушка Кейт Уилсон, которая совсем не собирается гибнуть на тонущем корабле. А потонуть ему светит, и в самом скором времени: во время нападения пострадала прошивка, и не она одна, так что теперь большинство помещений или полностью затоплено, или скоро превратится в аквариум. И все бы ничего, вот только Кейт панически боится воды — в детстве с ней произошло что-то такое, после чего она и к луже подойти не может. Фактически перед нами Рембо, который орет как ошпаренный при виде оружия, — та еще будет борьба с фанатиками...

Собственно, прежде чем разобраться с ними, Кейт придется справиться с собой: поначалу ее преследуют кошмары и видения, картинка перед глазами будет плыть и бледнеть, а самые жуткие моменты нам продемонстрируют от первого лица. Закончив же самосовершенствоваться, девушка возьмет в руки пистолет и начнет пакостить террористам. Главным козырем в борьбе с ними станет именно вода, с помощью которой решится и большинство загадок. Как и в BioShock, любую лужу можно подпалить, налив туда бензина, или наэлектризовать, повредив что-нибудь по соседству.

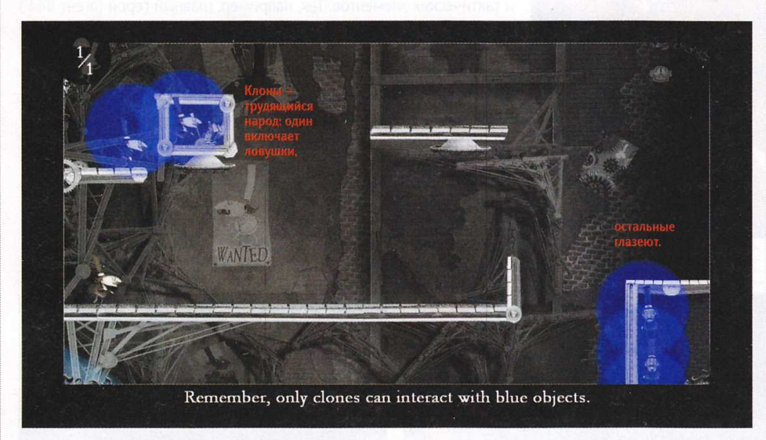
Разработчики активно поют дифирамбы искусственному интеллекту, который будет быстро реагировать на происходящее и передавать по рации любые изменения, будь то новая затопленная каюта или всплывший труп. Но еще больше создатели гордятся водой, которая ведет себя предельно реалистично и очень похожа на настоящую.

Во всяком случае, они должны искренне верить в это, чтобы так говорить, потому что местной жидкости еще далеко до уровня BioShock, а противники, похоже, в не меньшем шоке от мини-потопа, нежели Кейт. Интересно, кто кого перебоится?

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

ЖАНР	КВЕСТ
РАЗРАБОТЧИК	DAEDALIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	VIVA MEDIA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	СЕРИЯ RUNAWAY
АДРЕС В СЕТИ	WWW.SNOWBALL.RU/ALCHEMIA
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	2,6 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	3,0 GHZ, 1 GB, VIDEO 256 MB

Бейксбург — чудесный маленький городок, в котором почти нет достопримечательностей. Здесь не растут огромные деревья, нет больших заповедников, красивых памятников и архитектурных изысков. Зато тут живет известный вор П.Б. Винтерботтом, готовый ради крупного куша погрузить малую родину в хаос. Носатому карлику не нужны ваши деньги и бриллианты, ему подавай пироги, и побольше, побольше. Пузатый воришка ни на секунду не перестает о них думать и даже во сне гоняется за милой сердцу вишневой и яблочной выпечкой.



Клоны — трудящийся народ: один включает ловушки, остальные глазеют.

Во время одного из ограблений Винтерботтом видит воочию вожделенную награду за годы мучений — гигантский пирог, манящим размерами и ароматом. В погоне за ним П.Б. случайно выводит из строя городские часы и попадает в прошлое, где получает способность поворачивать время вспять и создавать собственных клонов. Вместе с тем на Бейксбург обрушивается один катаклизм за другим, а похитителю сладкого впору помереть от икоты — так часто жители поминают его незлым тихим словом.

Винтерботтому самое время пройти путем Скруджа и превратиться из эгоиста и циника в добропорядочного филантропа, но не тут-то было — жулик уверенной походкой идет сквозь огонь, воду и медные трубы за огромным пирогом. Ну а по дороге он постарается избавить обитателей городка от неприятностей, но не по доброте душевной, а скорее постольку-поскольку.

ТРИДЦАТЬ ТРИ НЕСЧАСТЬЯ

А бед немерено: мало того что часы идут неправильно, так еще одну половину Бейксбурга затапливает, а во второй бушуют пожары. Некоторые кварталы захватили злые клоны Винтерботтома, обыскивающие дома и подвалы в поисках сладостей. Со всем этим нам и предстоит разбираться, решая логические задачки, пиная свои копии, планируя на зонте и, естественно, воруя пироги.

Дело это нелегкое и требует творческого подхода. Иногда для достижения цели нужна слаженная работа команды из десяти клонов, хотя обычно можно обойтись тремя-четырьмя: один дергает рычаг, второй подбрасывает настоящего вора вверх, третий скачет на качелях, а четвертый подбирает вожделенные пироги.

Несмотря на призрачную легкость, о ней быстро приходится забыть: то ловушки на уровне появляются, то разные препятствия, то возникает ограничение на количество помощников. Впрочем, это еще цветочки по сравнению с тем, что готовит каждая из пяти глав. В одной из них, например, нужно спасаться от наводнения, отматывая время назад, а уже в следующей — соперничать со своими взбесившимися порождениями, которые отказываются выполнять команды и постоянно лезут в драку. То ли еще будет, когда придется играться с выключателями и избегать встречи с красными творениями Винтерботтома, коснуться которых нельзя!

Сложность варьируется от «очень легко» до «ого, сколько выражений я знаю!» и совершенно не зависит от номера главы. Вы можете за минуту справиться с финалом, но угробить час на уровень где-то в середине. Нередко решение приходит спустя несколько часов медитации перед монитором, однако грамотное исполнение занимает от силы секунд тридцать. Такие перепады стоят нервов, и лучше либо не проходить все в один присест, либо запастись успокоительным.

ПРИВЕТ ЧАПЛИНУ

Но если все-таки ромашкового чая или валерьянки под рукой нет — не беда, имеется еще один способ привести нервы в порядок. Достаточно почитать четверостишья перед началом нового уровня — забавные и остроумные, они в паре с карикатурными картинками легко поднимут настроение. Из этих зарисовок вы узнаете о жизни не только Винтерботтома, но и обитателей Бейксбурга: маленький Перси не может заснуть без пирога на ночь, а его отца шершавым языком поранил пес (бедняге не хватает воды).

Все эти незаурядные комичные сценки напоминают о черно-белом кино — и не зря: от пейзажей и декораций веет концом девятнадцатого века, а ярких цветов почти что и нет. Персонажи будто в рот воды набрали, а единственными вашими спутниками станут звук перематывающейся пленки и чудесная музыка — то грустная, то веселая. Все это создает для нас замечательную историю о великом лакомке и воре П.Б. Винтерботтоме.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — 9
+ ИГРЫ СО ВРЕМЕНЕМ И КЛОНИРОВАНИЕМ, СЕРЬЕЗНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ, МНОЖЕСТВО ВАРИАНТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ
− НЕКОТОРЫЕ УРОВНИ ТРЕБУЮТ КОЛОССАЛЬНОГО ТЕРПЕНИЯ

ГРАФИКА — 10
+ СТИЛЬ ЧЕРНО-БЕЛОГО КИНО, СИМПАТИЧНАЯ АНИМАЦИЯ, ДЕКОРАЦИИ
− НЕ ОТМЕЧЕНЫ

ЗВУК — 10
+ ПРИЯТНАЯ ЗАГЛАВНАЯ ТЕМА, МРАЧНЫЕ КОМПОЗИЦИИ
− НЕ ОТМЕЧЕНЫ

ИГРОВОЙ МИР — 10
+ КОМИЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, ЮМОР, ЗАБАВНЫЕ СЦЕНКИ МЕЖДУ УРОВНЯМИ
− НЕ ОТМЕЧЕНЫ

УДОБСТВО — 8
+ ЛЕГКОЕ УПРАВЛЕНИЕ
− НЕОБХОДИМЫЕ КНОПКИ ЛЕГКО ПЕРЕПУТАТЬ

НОВИЗНА — +

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ — +

ВЕРДИКТ

Одна из самых ярких аркад за последнее время. Похититель пирогов устраивает неприятности всему городу, высмеивает жителей и разбирается с такими головоломками, которые и не снились герою Braid. Да здравствует самоклонирование и игры со временем!

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА: 96% | **НАГРАДА ЖУРНАЛА**

» ПРОХОЖДЕНИЕ



ПОРОЖДЕНИЯ ЖУЛИКА УМЕЮТ ДЕЛАТЬ ВСЕ ТО ЖЕ, ЧТО И ОН: БЕГАТЬ, ПРЫГАТЬ, ЛЕТАТЬ НА ЗОНТИКЕ И ДРАТЬСЯ ИМ

ГЛАВА I. SAVORY AND SALUTATIONS

Первая глава – пролог, в котором Винтерботтома, а заодно и вас, обучат всему нужному для выживания в этом жестоком черно-белом мире. Бегаем с помощью стрелочек, прыгаем «Пробелом», бьем зонтом по нажатию на Z, начинаем запись движений для создания клонов левым Shift, а стираем их стрелкой «Вверх».

Порождения жулика умеют делать все то же, что и он: бегать, прыгать, летать на зонтике и драться им. Каждое движение можно использовать в своих целях, главное – не перемудрить с набором команд. Помните: если хотите, чтобы клон просто стоял на месте, достаточно одного нажатия Shift, а если нуждаетесь в живой пружине, одновременно нажмите Shift и Z – получится этакий вечно взбешенный гаишник, который все время бьет своей палочкой. От удара герой (или его копия) подлетают и могут преодолеть солидное расстояние – все зависит от того, насколько хорошо вы спланировали операцию.

Закрепить урок нам предложат на последнем уровне первой главы, по которому разбросано неимоверное количество пирогов. Видите две пружины справа? Оставляйте на каждой по одному клону, потом идите на качели и на одной стороне тоже ставьте поддельного П.Б. Один прыжок – и наше альтер эго взмывает ввысь и собирает выпечку, а следом подлетает и настоящий Винтерботтом, которого надо посадить на платформу справа. Там есть рычаг, по нажатию которого срабатывают пружины и две первые копии в полете прихватывают пироги.

Полдела сделано. Теперь записываем бьющего зонтом клона и переносимся на левую платформу, попутно собирая сладости. Удаляем всю компанию, прыгаем вниз и возле левого рычага оставляем еще одного дерущегося подражателя. Механизм активирует пружину, которая подбрасывает настоящего Винтерботтома на верхнюю платформу. Тут еще одни качели, распрыгавшись на которых нужно угодить на крышу здания. Нижние пироги воришка в состоянии собрать сам, а в краже верхних помогут дерущиеся копии.

Вступительный экзамен пройден, пора переходить к настоящим приключениям.

ГЛАВА II. THE TICKING TARTS

В этом разделе главному герою предстоит подняться по часовой башне до самого верха, а поднять пироги будет не так просто, для начала их придется активировать нажатием кнопки в полу. Будьте осторожны – время не ждет, а значит, всего через несколько секунд лакомства вновь станут недоступны.

1. Аналог вступительного слова, пройти которое – секундное дело. Создаем клона, бегущего от правой стены к левой, дожидаемся, когда он вернется на исходную позицию, и прыгаем на кнопку. Все, пора в путь.

2. У правой стены лежит одинокий пирог, а слева их четыре, и все идут по дуге вверх. Создаем клона возле кнопки, прыгаем на нее, бьем несчастного зонтом и, пока тот прячет добро в карман, быстро бежим направо.

3. Кнопка посередине, один пирог вверху слева, другой – вверху справа. Активируем механизм, мгновенно создаем первую копию и отправляем в полет в одну сторону, затем – вторую в другую сторону.

4. Тут у нас одна выпечка под правой стеной, а другая – прямо над левой стороной качелей. Там мы и оставляем подражателя, прыгаем на кнопку, затем на качели так, чтобы клон взмыл в воздух, и быстро бежим за оставшимся пирогом.

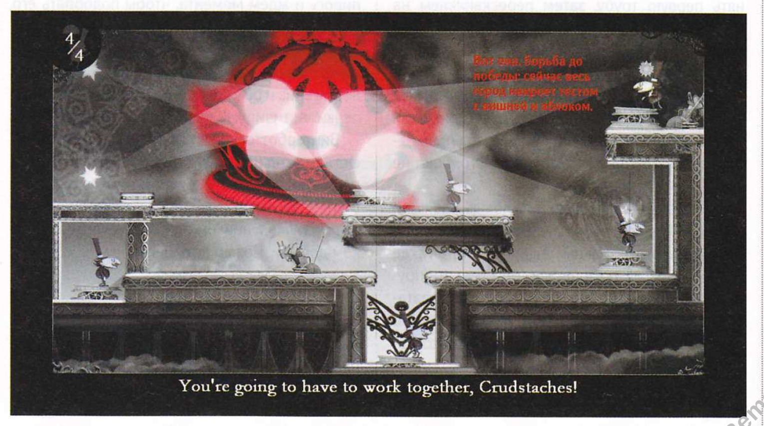
5. Качели снизу, качели сверху, два пирога у правой стены и два – с каждой стороны над аттракционом. Первого клона записываем в тот момент, когда Винтерботтом прыгает на правую сторону нижних качелей, а затем отпускаем его до сладостей. С его помощью запрыгиваем наверх и оставляем с левой стороны качелей стоящую копию. Теперь прыгаем на кнопку, быстро заскакиваем на нижний аттракцион, а остальное – дело техники.

6. Записываем клона, который сначала прыгает на правую сторону качелей, а затем бежит за пирогами. Нажимаем на кнопку, залазим на карусель, попадаем на платформу, мигом создаем дерущегося П.Б. и подхватываем воздушную выпечку.

7. С этого момента пироги активируются поочередно. Создаем снизу копию, бьющую зонтом рычаг (он убирает стену слева), и с ее же помощью взлетаем на платформу справа, где на самом краю оставляем еще одного драчливого человечка. Прыгаем на кнопку, а затем на первого клона – остальное Винтерботтом сделает сам.

8. Создаем с двух сторон дерущиеся копии (на небольшом расстоянии от края), прыгаем на кнопку, а потом быстренько – на свое порождение. Игра в пинг-понг поможет собрать восемь пирогов.

9. Тут есть одна незадача – невидимая стена, которая появляется после сбора выпечки под номером «три». Забегаем наверх и создаем клона, который похищает четвертый, первый и третий пирог (нельзя давать ему ни се-



кунды больше), потом активируем кнопку и поочередно собираем лакомства снизу.

10. Вот мы и добрались до верхушки часовой башни. Создаем копию, которая едет на лифте, затем на платформе один раз бьет зонтом, затем прыгает вниз и падает под девятым пирогом. Дожидаемся момента, щелкаем кнопку, запрыгиваем своему творению на шляпу, скачем верхом до верхнего этажа, отправляемся в полет, приземляемся и тут же пинаем своего помощника влево. Поздравляю, вторая глава пройдена!

ГЛАВА III. DANGEROUSLY DELICIOUS

В городе начался пожар, а вожделенный гигантский пирог решил усложнить задачу: теперь пироги (синие) могут подбирать исключительно клоны, пока П.Б. Винтерботтом стоит где-нибудь в сторонке или жмет очередную кнопку.



Applesauce and Marmadukes! What peculiar counting!



Feed your better half, sir! It's the only way forward!

1. Записываем клона, поднимающегося по лестнице и останавливающегося на платформе, под которым спрятано горящее лакомство. Дожидаемся, когда он доберется наверх, дергаем рычаг – человечек падает вниз, а у нас остается только выпечка сверху. Создаем копию, прыгающую на нее, – вуаля!

2. Наша задача – оставить подражателя на левом краю подвешенной в воздух миски: как только она появится, сразу прыгаем на пружину слева и залазим внутрь. Записали? Теперь быстро несемся к правой кнопке, чтобы поднять первую трубу, затем перескакиваем на левую, потом на среднюю – трубы пройдены. Дергаем рычаг – ливень гасит огонь, а пирог у нас в кармане.

3. Оставляем клона на пружине, хватаемся за рычаг – он взлетает и попадает на конвейер. Теперь нужно, чтобы он не угодил под пресс, – прыгаем на кнопку, чтобы спасти его, пока не завладеем сладостью.

4. Кнопка слева включает дождь, гасящий пожар, а ведь пироги-то за ним! Оставляем клона на механизме, бежим на другую сторону, где создаем нового помощника: он стоит на пружине, бьет зонтом по рычагу, подлетает, хватает «хабар», а затем бежит под ливнем обратно на кнопку (последнее нужно, чтобы не оказаться в ловушке).

5. Поздравляю, к нам вернулся сбор по порядку. Записываем копию, которая бежит слева направо, а потом останавливается у костра. Дожидаемся воровства на нижнем этаже, затем посылаем подручного в полет.

6. Здесь все просто: по очереди подбрасываем клонов к пирогам, то вправо, то влево, стараясь не отправить их на костер раньше времени.

7. Внизу бушует пожар, но и все пироги тоже внизу, придется исхитриться. Записываем прыгающего клона под платформой, забираемся к нему на шляпу, а оттуда – на платформу с кнопкой. Мастерим долго стоящую на кнопке копию, спускаемся вниз и принимаемся за нового помощника: вначале он долго прыгает под платформой, а затем бежит за выпечкой. Карабкаемся к нему на шляпу, становимся на кнопку – вот и все.

8. Создаем стоящего клона под левой платформой, взбираемся к третьему пирогу, начинаем новую запись: прыжок с одной из ступенек на четвертый пирог, полет на зонтике, быстрое падение вниз и захват первой и второй выпечки. Цикла из двух повторений достаточно.

9. Заставляем человечка прыгнуть с ящика на ближнюю часть качелей, а затем на дальнюю, ударив в полете зонтом. Остаемся на левой стороне аттракциона и, если все сделано верно, включаем запись, на которой подпрыгиваем за тремя пирогами, а затем отправляемся в полет за четвертым. Запрыгиваем к пятому пирогу и ждем момента, чтобы подобрать его, шестой и седьмой.

10. Оставляем на кнопке подручного, прыгаем с зонтом на первый пирог, закрываем зонт, летим вниз и быстро пробегаем до восьмой выпечки. Активируем клона и бросаемся в огонь – Винтерботтом тут же свалится на кнопку. Остаемся на ней до тех пор, пока дождь нужен, а как только пирог с цифрой восемь окажется у нас в кармане, создаем на краю еще одного толстячка и пинком отправляем его за остатком добычи. Пожар потушен!

ГЛАВА IV. SPELUNKING FOR SWEETS

Теперь в Бейксбурге новая напасть – наводнение. Город хорошенько затопило, да и у П.Б. Винтерботтома не все ладно – теперь он только и может, что тратить ограниченное время на создание клонов, да и то только стоя во временном портале.

1. Записываем человечка, бегущего и нажимающего рычаг, освобождаем его и становимся на платформу. Как только она начинает опускаться – прыгаем вниз и подбираемся к манящему пирогу.

2. Первого клона отправляем в полет на зонте почти до самого уступа, он падает в воду и превращается в ледышку (ждем до истечения времени). Следующий запрыгивает на предшественника, бежит дальше и прыгает, оказываясь под еще более высоким уступом. Третий забирается к нему на голову, да на том и заканчивает свою жизнь. Пока второй и третий летят, четвертый клон по их головам пробирается дальше, прыгает и летит вплоть до островка с пирогами, перед которым падает в воду и замерзает. Во время последнего забега Винтерботтом забирается на его шляпу и спокойно добирается до вожделенного островка.

3. Клон должен махнуть зонтом под началом вереницы из выпечки, затем активировать рычаг, подбежать под уступ, задержаться там ненадолго и стремглав понестись к кнопке, на которой он и останется до конца своей жизни. Сам же Винтерботтом подлетает вверх, собирает призы, вскакивает на шляпу помощника, попадает наверх, преодолевает поднимающуюся стену и бежит до самого конца, где прыгает вниз.

4. Копия вначале бьет зонтом в одну сторону, затем ждет немного, разворачивается и бьет в другую, а потом дергает рычаг. Наш ворюга от меткого удара взлетает вправо, затем подставляется под удар влево, а вскоре дожидается своей участи на левой платформе.

5. Первая копия ждет своей участи под уступом, вторая забирается по шляпе наверх, становится на верхнем краю и бьет зонтом влево. Третья летит в это самое «лево» и пару раз подпрыгивает на кнопке через небольшие промежутки времени. Четвертая устремляется к рычагу и включает его несколько раз подряд. Пятая скачет по платформам справа до победного конца, ну а истинный Винтерботтом хватает то, что не успели прикарманить подручные.

6. Здесь на сцене появляются злые красные клоны, которых нельзя касаться, но к которым можно прыгать на шляпу. Вместе с ними объявляются и красные пироги, меняющие положе-

ние временного портала. Прежде чем побежать к лакомству, стоим на платформе максимум времени. Затем все-таки подбираем красный пирог, бежим теперь уже к рычагу, отправляем недруга купаться и подбираем вторую порцию.

7. Носимся от выпечки к выпечке, стараясь не натыкаться на красных П.Б. В конце концов оказываемся наверху, откуда нужно спланировать так, чтобы забрать последний куш, валяющийся посередине.

8. Стоим недолго под уступом, затем бежим налево и стоим на платформе некоторое время и только потом несемся за вишневым другом. Выскочив из новенького портала, за-

1. Записываем пробегающегося слева направо клона, прыгаем на кнопку в нужный момент – все четыре пирога у нас в кармане, разминка прошла на «отлично».

2. Создаем клона, который бежит от левого пирога до платформы справа, перед которой подпрыгивает. Затем поднимаем наверх, в определенный момент щелкаем кнопку, залезаем на шляпу подручного, а с нее перепрыгиваем на второй пирог.

3. Копия бежит от луча света справа, подпрыгивает под пирогом, проносится мимо кнопки и останавливается за ней. Винтербот-кой и создаем здесь стоящего клона. Прыгаем вниз и записываем последнего, чей путь пролегает через сферу и все пироги. Наконец, забираемся на самый верх и щелкаем кнопку в нужный момент.

8. Уровень довольно большой, но и синий свет здесь бесконечен, так что выпечка никуда не денется. Создаем клона, тут же бьем зонтом – он перелетает через костер и собирает все добро. Следующим ударом отправляем его на качели, параллельно «засвечивая» стоящие справа копии. Катаемся, пока не соберем все и не запрыгнем наверх, где мастерим нового помощника на верху будки с запертыми клонами. Отправляем его через одну ловушку, затем через другую, а затем на лифт (естественно, следуя рядом). «Осветляем» машиниста и теперь уже занимаемся копированием над



Quite a dill pickle, sir.

2/2
Здесь качели – совсем не детское развлечение.

This space for tenement.

СЛЕДУЮЩИЕ НЕСКОЛЬКО ТВОРЕНИЙ СТАНУТ ЖЕРТВАМИ, НО ГЛАВНОЕ — СОБРАТЬ ВСЕ ПИРОГИ, ПУСКАЙ ДАЖЕ В ТРИ-ЧЕТЫРЕ ЗАХОДА.

прыгиваем на шляпу красного клона, прыгаем на правую сторону качелей, спускаемся к рычагу и дергаем его в тот момент, когда краснокожий стоит на шаткой платформе: стена снизу поднимается, а мы берем второй пирог. Наконец, выбравшись из третьего портала, снова забираемся по шляпе наверх, только на левую часть качелей. Прыжок – и уровень пройден.

9. Настоящий рай для сладкоежки, этот уровень доступен пятерым Винтерботтомам, включая настоящего. Никакой стратегии здесь нет, просто следите за тем, чтобы все собрать.

10. Первый клон прыгает на одном месте под уступом, второй – на его шляпе, ну а третий мчится к высокому уступу в воде, под которым превращается в ледышку. На его голове четвертый преодолевает препятствия и на зонте летит через воду, но под самым островком падает и обращается в блок льда. Теперь через Винтерботтома добраться до земли и быстро нажимать рычаги, пока не подойдет конец главы.

ГЛАВА V. CIRCULAR CONCLUSIONS

В начале этой главы получится взять только те пироги, которые мы активируем лучом света: он цепляется к персонажу и его клонам. Потом придется столкнуться с воинственными сородичами, но об этом чуть позже.

том вскарабкивается своему творению на шляпу, в прыжке забирает выпечку сверху, дожидается конца забега и точным ударом зонта отправляет клона за последней порцией.

4. Записываем своему «шедевру» следующие команды: прыжок от сферы на правую сторону качелей и пробежка вдоль всего уровня в правую сторону. Настоящий жулик прыгает на кнопку, быстренько усаживается на качелях слева, взмывает вверх и парит под зонтиком, собирая верхнюю выпечку, пока товарищ возится с нижней.

5. Одного клона оставляем стучать зонтом по рычагу слева, другого ставим на платформе сверху делать то же самое. Подпрыгиваем на пружине под сферой со светом, собираем пироги, приземляемся, быстро создаем клона и отфутболиваем его за оставшимися порциями.

6. Первая копия неустанно прыгает на кнопке, вторая стоит четко в середине скопища выпечки, третью запечатлеваем в прыжке над ним, ну а четвертую – в прыжке рядом справа. Берем огонек и двумя точными ударами зонтика посылаем помощников за «наживой».

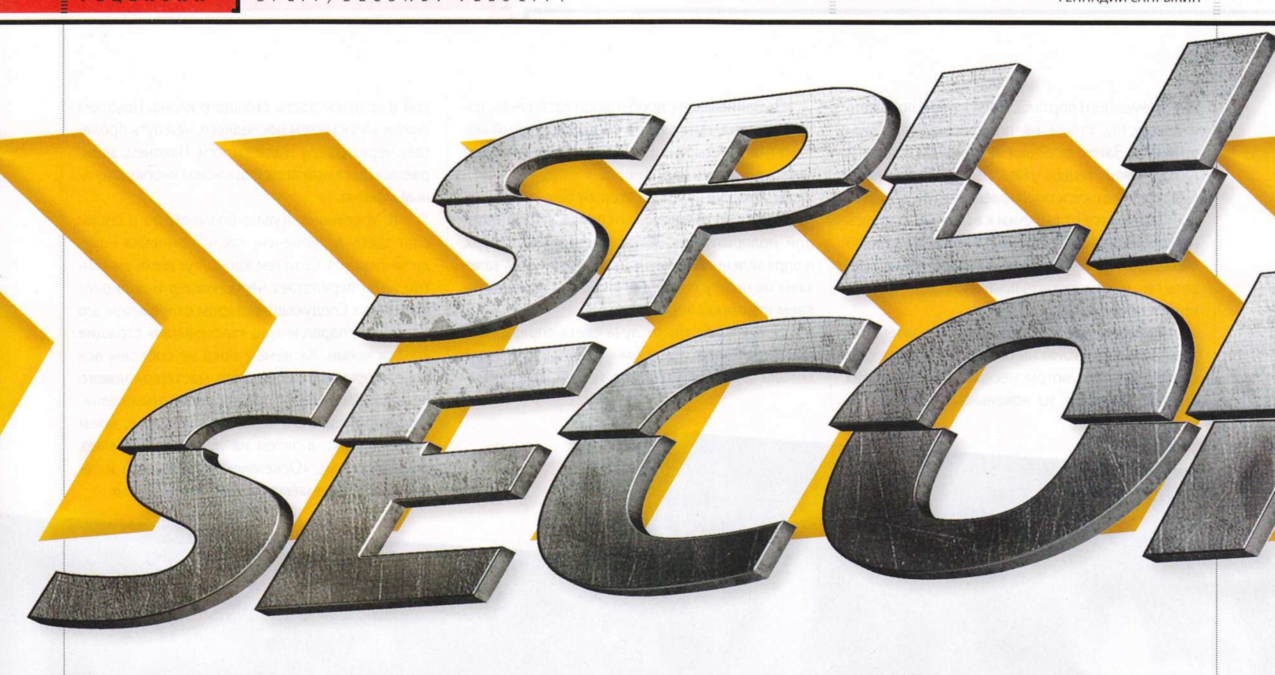
7. Начальная копия остается на второй платформе и бодро машет зонтом. С помощью удара и перелета на зонте отправляем Винтерботтома на платформу под кноп-

его головой. Следующие несколько творений станут жертвами, но главное – собрать все пироги, пускай даже в три-четыре захода. Над циркулярной пилой карабкаемся на уступ, перепрыгиваем, «зажигаемся» и налетаем на любого клона с зонтом. Дружной шеренгой нас выкидывают на свежий воздух, где поджидает двое драчливых товарищей. Пользуемся их услугами и седлаем гигантский пирог.

9. Бойцовский клон повторяет любое ваше движение – этим нужно пользоваться. Посредством пинков забирайтесь на самый верх и оставляйте там копию, а сами спускайтесь к рычагу. Дергайте и бегите влево, а как только приятель сверху встанет возле кнопки – подпрыгните. Теперь свет доступен, его можно взять и забрать пирог.

10. Вот она, развязка: гигантский пирог нужно взорвать пятью лучами прожектора. Для начала оставьте одного клона на кнопке внизу, затем второго – на левой, за стеной. Для этого нажмите рычаг, забегите внутрь, начните копирование и выскочите за пару секунд до того, как стена опустится. Отлично, теперь пускай третий отправит вас на самый верх, на крайнюю левую платформу. Удаляйте последнего подручного, создавайте нового – он выкинет вас на соседнюю платформу. Здесь смастерите последнюю свою копию, которая забросит вас наверх, на кнопку. Дергайте рычаг, и третий клон сможет бежать. Вовремя подпрыгивайте, чтобы он преодолел преграды, и в последний момент жмите кнопку.

Вот и все, Бейксбург спасен, жители сыты, а П.Б. Винтерботтом счастлив.



«Герои» и «Остаться в живых» подошли к своему логическому завершению, «Обмани меня» и «Доктор Хаус» уходят в отпуск. Как теперь жить? Выход есть: переключитесь на канал Black Rock и станьте зрителем нового реалити-шоу Split/Second, в котором не место драме и унылости, а скорость и адреналин бьют ключом. Здесь не разбиваются сердца, не вершатся человеческие судьбы, и никто не скрывает своих мотивов — быть первым, во что бы то ни стало.

А начиналось все довольно прозаично: неприбыльная программа, полное отсутствие адекватных идей и психов, готовых воплотить смелые фантазии сценаристов. Проблему с участниками удалось решить — нескольких слов о гонках без правил, безумных скоростях и бесплатных машинах вполне хватило, чтобы привлечь внимание лихих водителей. Один заезд по тренировочному уровню, проверка способностей, тест на вшивость и краткий экскурс в условия контракта — вот и все, что понадобилось для начала. Камера, мотор, снимаем!

ЖАНР	СИМУЛЯТОР ТЕХНИКИ (ГОНКИ)
РАЗРАБОТЧИК	BLACK ROCK STUDIO
ИЗДАТЕЛЬ	DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	BURNOUT: PARADISE
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	ИНТЕРНЕТ, ЗА ОДНИМ КОМПЬЮТЕРОМ
АДРЕС В СЕТИ	DISNEY.GO.COM/DISNEYINTERACTIVESTUDIOS/SPLITSECOND/
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	2,6 GHZ, 2 GB, VIDEO 512 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	3 GHZ, 3 GB, VIDEO 1 GB

ВЗРЫВООПАСНАЯ ПРОГРАММА

Пилотный эпизод первого сезона собрал у экранов телевизоров миллионы зрителей, и уже на второй продюсеры выделили больше средств, а на третий – и вовсе очень солидный бюджет, не снившийся даже могущественным кинокомпаниям. Авторы шоу не прогадали: они прекрасно знали, что многие обожают гонки с участием дорогих и быстрых автомобилей. Но знали они еще и то, что большинство потребителей требует хлеба и зрелищ, словно в Колизее, и если гладиаторов и колесниц в наше время почти не найти, то отчаянных гонщиков, готовых рвать друг другу глотки за первое место, – еще как!

Очень скоро Split/Second разрослась, а создатели заявили о двенадцати сезонах, по шесть эпизодов в каждом. В конце сезона – грандиозный финал, в котором участвуют только лучшие. Если повезет и они останутся в живых, появится шанс посостязаться на новых трассах, где операторы уже сидят наготове в вертолетах, а пиротехники заканчивают последние приготовления к фейерверкам и миниатюрным апокалипсисам. Вы ведь не думали, что эффектные гонки – это всего лишь шайка отчаянных людей, гоняющих на шикарных машинах и плюющих на правила дорожного движения?

Что вы, дело совсем не в этом. Да, конечно, минимальная скорость здесь примерно двести километров в час, да и то на поворотах, а дорожные заграждения летают из стороны в сторону, но ведь это можно увидеть и на улицах мегаполисов, особенно темными ночами, а что интересного в рутине? «Ничего», – посчитали продюсеры реалити-шоу и расставили по трекам взрывчатки, цистерны с горючим, заминированные автомобили, напичканные тротилом здания, детонируемые вышки, корабли и многое другое, а затем дали по пульту с большой красной кнопкой каждому участнику и разрешили пользоваться при каждом удобном случае.

И понеслось... Самолеты внезапно падали с небес, припаркованные грузовики взрывались, огромные дамбы рушились на глазах, скалы превращались в мириады валунов, коммуникационные вышки разносили половину дороги, паромы становились похожи на гигантские горящие трамплины, а атомные электростанции ровнялись с землей по щелчку пальца. Любой, даже самый безобидный предмет грозил обратиться страшным оружием: вывеска вполне могла сорваться со столба и раскурочить трассу, а подземная парковка – рвануть так, что соседние постройки складывались домиком. А ведь были еще и вездесущие бензоколонки, подъемные краны, сваи, склады и мосты, которые в любой момент могли обрушиться на голову вместе с проезжающими поездами или автобусами. Тут летали даже эскалаторы, превращая закрытые тоннели в открытые, а строительное оборудование жило своей жизнью и могло сработать в любой, даже самый неподходящий миг. Трасса буквально превращалась в полигон для испытаний ядерного оружия, а взрывы гремели очень часто.

Но не постоянно, ведь водителей ограничили в использовании заветного пультика: жать кнопку можно было только по выполнении определенных условий, чреватых серьезными последствиями. Например, отправить своего железного коня в продолжительный управляемый занос, из которого его еще надо было вывести целым и невредимым. Или подействовать на нервы одному из оппонентов, держась позади него долгое время. Прыжки с уступов, конечно, тоже шли в счет, но больше всего котировалась близкая аварийная ситуация – поездка рядом с несколькими такси в момент их массового самоубийства, побег от рушащихся зданий по крышам, уклон от сброшенных балок или бочек, любезно скинутых из вертолета. Ничто не поднимает уровень адреналина в крови так, как угроза смерти на бешеной скорости, и она же открывает огромные возможности для издевательства над соперниками.

Мучить их жизненно необходимо, иначе можно стать козлом отпущения семи водителей, считающих своим долгом отправить вас в кювет или хотя бы столкнуть в пропасть. Про-

В ПОСЛЕДНЕМ РЕЖИМЕ ВЗРЫВАЕТСЯ АБСОЛЮТНО ВСЕ, И СПРАВИТЬСЯ С УПРАВЛЕНИЕМ СОВСЕМ НЕ ПРОСТО.

тивники не дремлют и активируют ловушки чуть ли не чаще, чем вы, а их автомобили зачастую на голову лучше ваших. Единственный способ победить — играть грязно, пихаться, легким движением передних колес подталкивать врагов в объятия гостеприимных столбов и железобетонных тупиков. И не спешите гордиться, если заняли первое место, — на этом ничего не заканчивается. Скорее, только начинается, ведь теперь каждый постарается избавиться от вас.

СУМАСШЕДШИЙ АТТРАКЦИОН

Большинство соревнований располагает к грубому поведению и постоянному соперничеству. Обычная гонка затягивается на четыре-пять минут, заставляя промчаться по двум-трем кругам и наглотаться пыли и гари из-под неприятельских шин. Но по-настоящему страсти накаляются в заезде на выживание, где через каждые двадцать секунд выбывает по одному участнику. И не просто выбывает, а разлетается на части — в автомобилях установлена взрывчатка с особым датчиком.

На этом пребывание на сцене обычных неприятелей заканчивается — им на смену приходят более грозные соперники. Самый страшный — многотонный грузовик, наворачивающий круги по небольшой арене и периодически сбрасывающий бочки с горючим. Не успели обставить его за отведенное время? Извольте получить десяток красных, горящих, цистерн в подарок.

Другой матерый враг — военный вертолет, оборудованный двумя ракетными установками. На протяжении всей гонки он старается сровнять вас с землей, выпуская самонаводящиеся снаряды, и, только перевалив за пятый сезон, можно наконец ответить ему и отправить ракеты по обратному адресу.

Наконец, вслед за всем этим идет поездка по одному из треков в гордом одиночестве. Ни противников, ни тяжелой артиллерии — вы можете сосредоточиться на себе и постараться как можно скорее добраться до финиша, не то вас раздавит внушительных размеров статуя или валун. Да, в последнем режиме взрывается абсолютно все, и справиться с управлением совсем не просто.

В такие моменты просыпается острое желание пересесть с гоночного купе на какой-нибудь стойкий внедорожник, способный выдержать взрывную волну и не перевернуться. В реалити-шоу Split/Second нет ничего невозможного, так что можете оседлать багги и джипы. Правда, выбор болидов гораздо шире — несколько десятков ярких авто так и манят, предлагая новые ощущения. Кто-то быстрее, кто-то маневреннее, а кто-то отлично справляется с заносами и легко выдержит град камней с горы.

Каждая машина детально прорисована: можно разглядеть буквально все, от типа машин до наличия поворотника на боковых зеркалах. На славу удались и пейзажи, с которыми сравнится разве что Paradise City. Здесь вы найдете и заброшенные доки, и современный порт, и аэровокзал в рабочий день, и скоростные автобаны, и узкие подворотни бедных районов, и электростанции, и ремонтный завод, и даже массивную дамбу. И как же приятно все это сносить — давненько мы не видели таких реалистичных взрывов и спецэффектов. Ну а чувству скорости отдельное «мерси» — тут она ощущается в полной мере, да настолько, что пальцы стучат по клавиатуре быстрее, чем мозг понимает, что произошло и куда, собственно, ехать. Все это — под смесь симфонической и электронной музыки, которая пусть и не всем придется по вкусу, но отлично вписывается в общий антураж сумасшествия и лихачества.

У нас только один вопрос: когда тринадцатый сезон?

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — 9

- НЕОБЫЧНЫЕ ГОНОЧНЫЕ РЕЖИМЫ, СОЛИДНЫЙ ВЫБОР МАШИН, МНОЖЕСТВО ТРАСС, СЕРЬЕЗНЫЕ СОПЕРНИКИ, ОГРОМНЫЕ «ВЗРЫВНЫЕ» ВОЗМОЖНОСТИ
- ИНОГДА СЛОЖНОСТЬ ВЫШЕ НОРМЫ

ГРАФИКА — 10

- КАЧЕСТВЕННАЯ ПРОРИСОВКА МАШИН, РЕАЛИСТИЧНЫЕ АВАРИИ, ОТЛИЧНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ
- НЕ ОТМЕЧЕНЫ

ЗВУК — 9

- АВТОМОБИЛЬНАЯ ЗВУКОВАЯ ПАЛИТРА, ХОРОШАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ И СИМФОНИЧЕСКАЯ МУЗЫКА...
- ...КОТОРАЯ МОЖЕТ НЕ ВСЕМ ПРИЙТИСЬ ПО ВКУСУ

ИГРОВОЙ МИР — 8

- АТМОСФЕРА ДОРОГОГО ШОУ, ВИДЕО МЕЖДУ СЕЗОНАМИ, ПОСТАНОВКА СЦЕН
- НЕ ХВАТАЕТ ГОНЩИКОВ ЗА РУЛЕМ И ХОТЬ РЕДКИХ КОММЕНТАРИЕВ ДИКТОРОВ

УДОБСТВО — 10

- ЛЕГКОЕ УПРАВЛЕНИЕ, ПРИЯТНЫЙ ИНТЕРФЕЙС, ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ МЕНЮ
- НЕ ОТМЕЧЕНЫ

НОВИЗНА 

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ 

ВЕРДИКТ 

Burnout: Paradise надежно закрепился на троне самой сумасшедшей гоночной аркады, но у короля внезапно объявился незаконнорожденный наследник, который во многом может дать фору правителю. Красочные спецэффекты, неожиданные взрывы, потрясающее чувство скорости, опасные соперники — Split/Second оказалась самой настоящей темной лошадкой.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 92%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

» РУКОВОДСТВО

Вердикт оглашен, и пришло время погрузиться в мир взрывоопасного телешоу еще глубже. Давайте поближе познакомимся с помехами на дороге, разберемся с автопарком и поговорим о соревнованиях, в которых примет участие наш железный табун. Сперва — немного о машинах и об их характеристиках.

АВТОМОБИЛИ

Большая часть конюшни Split/Second — спортивные купе, очень напоминающие творения Ford, Nissan, Porsche, Ferrari, Lamborghini, Pagani и Bugatti. Помимо них в гараж затесалось несколько внедорожников и багги, которые со скоростью не в ладах, зато могут протаранить что угодно и кого угодно и при этом не слететь в кювет. Новые авто мы получаем в награду за прохождение испытаний, а точнее — за заработанные очки (в каждой гонке можно получить от десяти до пятидесяти баллов, в зависимости от занятого места). Чем выше уровень, чем ближе к финалу, тем больше и больше становятся требования, но цель полностью оправдывает средства.

У каждой машины имеется четыре основных параметра, которые помогают сделать правильный выбор:

Скорость (Speed). Чтобы побеждать в гонках, наши кони должны быть быстры и маневренны, но с высокой скоростью надо еще уметь справиться, к тому же она тут играет не самую важную роль. Поверьте, когда вы метеором несетесь по автобану, а сверху катятся валуны, больше вероятность, что вы впишетесь в них, чем успеете объехать.

Мощность (Strength). Один из двух важнейших показателей, «Мощность» определяет устойчивость к взрывам, обвалам, ударам и прочим неприятностям, которые происходят на трассе каждые несколько секунд. В большинстве случаев есть смысл садиться во что-нибудь мощное, но не пренебрегайте другими критериями, иначе окажетесь за рулем грузовика и финишируете последним.

Занос (Drift). Пожалуй, лучший способ зарабатывать очки для подрыва соперников и изменения маршрута — пустить автомобиль в контролируемый занос. Так вы убьете трех зайцев сразу: и повороты отлично пройдете, и от бочек с горючим уклонитесь (об этом чуть ниже), и жизненно-важные баллы заработаете.

Разгон (Acceleration). Вторая после «Мощности» важнейшая характеристика, от которой во многом зависит успех на треке. В Split/Second аварии случаются часто, и не всегда удается самому их избежать. Возродиться-то вы возродитесь, но с большой долей вероятности лишитесь своего законного первого места, а вернуть его очень непросто. Вот тут-то в дело вступает «Разгон», и чем он лучше, тем больше шансов вернуться в строй или обогнать всех еще на старте. Ну а в паре с высокой «Скоростью» он поможет перещелкать заезды, словно орешки.

На заметку: эти четыре критерия периодически дают сбой, показывая неверную информацию, — теория частенько отличается от практики. Скажем, по таблице ваш старенький автомобиль плох в «Заносе», а на новом этот параметр достигает предела. На деле все может быть с точностью до наоборот, так что проверяйте каждого железного коня прежде, чем состязаться за первое место. И никогда не спешите пересаживаться на новинки — иногда старье гораздо лучше.



УНИЧТОЖИТЬ ВСЕ

Но не за машины мы ценим Split/Second, а за постоянные взрывы, разрушения и ту свалку, в которую трасса превращается уже после первого круга. Чтобы подготовить врагам сюрприз, достаточно дождаться заполнения шкалы Power Play хотя бы на треть и обрушить на их головы трубы, кран, двигатели, валуны, сваи или что-нибудь потяжелее. Ну а если хотите по-настоящему солидную катастрофу, стоит накопить очки по максимуму и дождаться, когда линия станет красной и начнет мерцать. Вот тут-то и начинается все самое интересное: дамбы рушатся, корабли взрываются, башни падают, атомные электростанции разлетаются на тысячи мелких кусочков, пилоты самолетов не справляются с управлением, а еще недавно висевшие стенды на огромной скорости катятся по дороге, снося все, чего коснутся.

Существует четыре способа заполнить шкалу Power Play:

Пустить автомобиль в занос несколько раз подряд. Один качественный маневр — и треть полоски станет полной, а ведь можно превратиться в юлу и буквально за десять секунд получить возможность устроить мини-Армагеддон.

Доставать соперника, пристроившись сзади него. Действует это всегда безотказно, даже на расстоянии в сто метров. Здесь важно не переборщить и случайно не пойти на обгон или не подтолкнуть вперед, иначе противник может уехать. И да, ехать нужно четко позади, кузов к кузову — шаг влево, шаг вправо караются расстрелом.

Прыжки с трамплинов и обрывов приносят внушительное количество баллов, но и встречаются крайне редко — большинство трасс обходится без них, и только после одного из глобальных разрушений появится шанс подработать воздушным акробатом.

Близкая смерть — отличный способ пополнить шкалу Power Play. Проезжайте рядом с теми местами, где вот-вот что-то рванет, старайтесь чуть ли не прижиматься к летящим валунам, вывескам, горящим автомобилям, цистернам с горючим — и за храбрость воздастся вам. А если при этом еще и пускать своего железного коня в занос, так адреналин просто зашкалит.

Теперь, когда мы разобрались со способами заработка очков, давайте узнаем, как и где их применять, а также чего опасаться и как вести себя в критической ситуации.

■ Прежде всего запомните: Power Play направлена не только на разрушения. С ее помощью можно открывать короткие пути, позволяющие сэкономить время, обойти множество

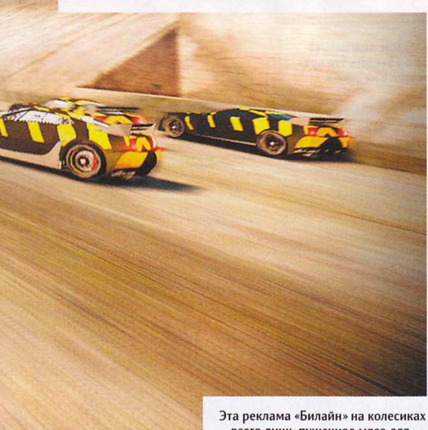
Прошло только семь секунд гонки, а борьба уже в самом разгаре.



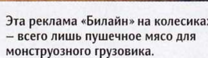


Вертолет только что выпустил ракету. Надеюсь, пронесет.

Ну а кто говорил, что стать первым просто?



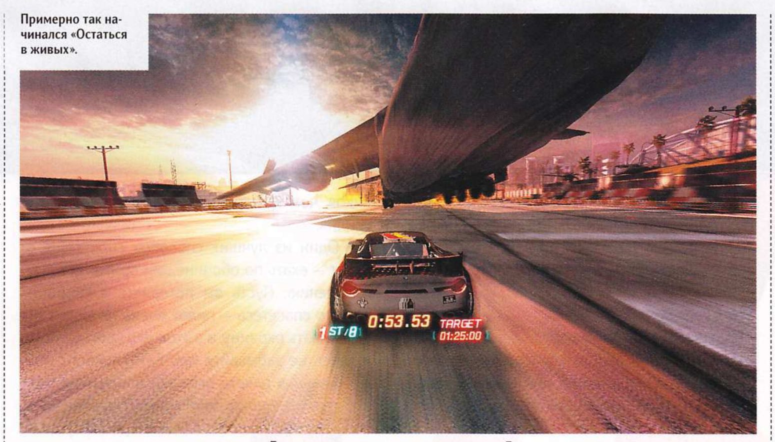




Эта реклама «Билайн» на колесиках – всего лишь пушечное мясо для монструозного грузовика.

ЛИДЕРСКАЯ ПОЗИЦИЯ НА СТАРТЕ ВОВСЕ НЕ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО К ФИНИШУ ВЫ НЕ ПРИДЕТЕ ШЕСТЫМ.

Примерно так начинался «Остаться в живых».



ловушек и стать лидером гонки. Главное — вовремя нажать кнопку, иначе вы рискуете врезаться в закрытый гараж или колонну. И будьте осторожны — некоторые срезки проложены через весьма опасные места, вроде бензоколонки, где вас с легкостью могут отправить на воздух соперники.

■ Одно из важнейших правил: если расставляете капкан, то уж постарайтесь сами в него не попасть. Например, вызывая бочку с горючим из вертолета, притормозите или уйдите в занос, чтобы взрывная волна не отправила вас в ближайший столб или стальное заграждение. Катаясь по дамбе, уничтожайте решетки только когда сами не едете рядом, иначе свалитесь вниз. Гоняя в порту, постарайтесь сделать так, чтобы сброшенный корабль не задел вас. Примеров можно привести еще великое множество, просто запомните — будьте осторожны с пакостями.

■ Самые масштабные и разрушительные Power Play не гарантируют вам скорую победу или первое место хотя бы на две минуты. Наоборот, если повести себя неправильно, то из-под завалов будут доставать именно ваше авто. Как не допустить ошибку, снося дамбу, башню, вышку или скалу? Пропустите нескольких соперников вперед или дождитесь, когда кто-нибудь окажется поблизости от эпицентра взрыва, а только потом спускайте курок. Опыт показывает, что при удачно выбранном моменте можно резко сменить восьмую позицию на вожделенную первую.

■ Не стоит зацикливаться на мини-апокалипсисах — это не принесет желаемого результата. Если полгонки растить шкалу для чего-нибудь серьезного и пропускать всех вперед без боя, рискуете остаться с носом. Лучше уж расправиться хотя бы с четверкой соперников, прежде чем начинать копить очки. Ну а если подлец посмел обогнать вас — не стесняйтесь, запустите в него автобусом или взорвите здание прямо у него под боком.

На заметку: обычно над противниками в тот момент, когда их можно отправить на отдых, загорается синяя иконка. Когда же дело доходит до масштабных разрушений, в дело идет красный значок, но вот в чем загвоздка: иногда он просто означает более мощный взрыв. Чтобы обрушить вышку или подорвать корабль, на них должна появиться красная стрелка — только тогда вы получите то, чего желаете.

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Split/Second — одна из тех непредсказуемых гонок, в которых лидерская позиция с самого начала вовсе не означает, что к финишу вы не придете шестым. В лучшем случае. За пять минут на треке может произойти все что угодно, а его направление запросто изменится несколько раз подряд. Под стать общему су-

масшедшему настрою реалити-шоу и соревнования — только несколько из них отдаленно дружат с головой.

RACE

Обычный заезд, состоящий из двух-трех кругов в зависимости от сложности и размеров трассы. Прийти можно хоть восьмым, это почти не повлияет на дальнейшую карьеру — вы просто не получите призовых очков. Если же хотите баллы, то будьте добры финишировать в первой пятерке.

Несколько важных правил, которые помогут выиграть:

■ Не стремитесь к первому месту с самого старта — слишком велика вероятность, что с вас быстро собьют спесь и отправят в хвост, из которого придется выбираться довольно долго, обругивая каждую кочку.

■ Не теряйтесь и не начинайте заново, если оказались восьмым. Ничего страшного в этом нет, поверьте: одного круга вполне хватит, чтобы вырваться вперед. К тому же, когда тащишься позади всех, появляется время досконально изучить трек, найти удобные для западни места и разобраться, где лучше уходить в занос и гнать во весь опор, а где стоит притормозить, — эти знания пригодятся под конец.

■ Даже не пытайтесь сокращать дорогу, если не уверены, что прорветесь. Большинство срезок хитро спрятано и открывается буквально за пару секунд до вашего попадания внутрь. Лишняя секунда раздумий — и машина вдребезги.

■ Приберегите мини-Армагеддон на последний круг и постарайтесь накрыть всех, кого сможете. Это важно сделать именно в последнюю очередь, чтобы уйти в большой отрыв, пока семерка водителей приходит в себя от катастрофы.

ELIMINATION

Практически то же самое, что и обычная гонка, но с небольшой поправкой: через минуту после старта участники начинают выбывать один за другим. Идущему последним отводится двадцать секунд, чтобы улучшить свое положение; если не справится — долой с трассы. Обычно вы успеваете проехать примерно полтора круга, не больше, так что действовать нужно очень жестко.

■ Если в простой гонке поначалу не стоит высовываться, то здесь лучше рвануть вперед и с боем захватить первое место — это ваша гарантия, что вас не выкинут ни с седьмой, ни с восьмой позиции, ну а всех, кто рискнет обогнать, можно подорвать.

■ Не думайте, что вам удастся провести какой-нибудь масштабный трюк, вроде сноса дамбы или обрушения самолета, — лучше сосредоточьтесь на мелочах и расправляйтесь с соперниками более «дешевыми» способами. Таким образом вы и очки сэкономите, и никому не дадите вырваться вперед, а это важно.

■ Постарайтесь поменьше лихачить и лучше уж тормозите перед поворотами. Да, здесь это не приветствуется, но в некоторых местах аккуратное вождение станет залогом успеха — например, в каньоне, где так легко слететь в пропасть.

■ Почаще срезайте путь, особенно если все-таки плететесь позади. Одно эффективное сокращение — и экзекуция позади, а у вас есть еще двадцать секунд, чтобы стать первым.

AIR ATTACK

А теперь пора познакомиться с вертолетом, который будет преследовать вас до тех пор, пока не отберет все три жизни или же вы не насобираете нужное количество очков. Чем больше ракетных залпов вы переживете, тем больше баллов вам будет начисляться, так что есть смысл не нестись, словно горная лань, а следить за дорогой.

■ Собственно, это и есть первый совет: будьте внимательны. От атаки к атаке количество запускаемых снарядов растет, и только красные кружки на дороге помогают понять, куда лучше не заезжать. Уходите в занос или гоните на высокой скорости — только эти два способа помогут выиграть.

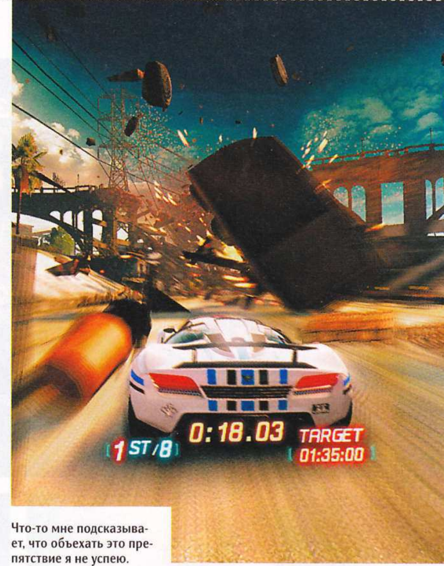
■ Старайтесь не подъезжать слишком близко к месту взрыва. Во-первых, накроет взрывной волной и машина вполне может куда-нибудь врезаться. Во-вторых, за чистое прохождение участка начисляется больше очков, чем за неряшливое, так что экономьте усилия.

■ Один из лучших способов спрятаться от ракет — ехать по обочине или прижаться к заграждению. Пусть вы потеряете в скорости, но зато спасетесь — пилот очень не любит обстреливать окраину, и в этом его промашка. Но и здесь не забывайте про бдительность; иногда шальная ракета все-таки попадает в угол, а вырулить в последний момент крайне трудно — постарайтесь разглядеть проблему до ее появления.

AIR REVENGE

Очень скоро избиение младенцев заканчивается, и мы получаем возможность поквитаться с небесным обидчиком: возвращается шкала Power Play, по заполнении которой на вертолет можно натравить его же собственные ракеты. Делать это можно либо многократно, но не нанося особого урона, либо изредка, но так, чтоб запомнилось надолго.

■ Правильнее все-таки выбрать второй вариант, ибо он зарекомендовал себя гораздо лучше. Дело в том, что, ударяя слабенько и исподтишка, уложиться в отведенное время край-



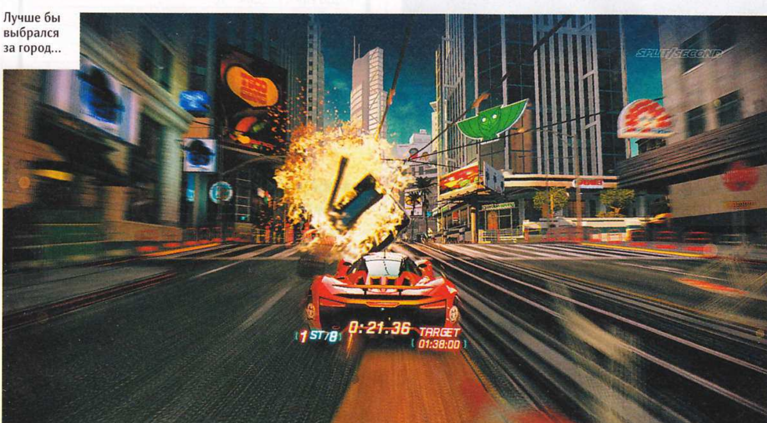
Что-то мне подсказывает, что объехать это препятствие я не успею.


Аварии практически ничем не уступают свалке из Paradise City.



Хитрость в том, чтобы не наскочить ни на одну из бочек.

Лучше бы выбрался за город...



ПРОСТО ВЫБЕРИТЕ БЫСТРУЮ, УСТОЙЧИВУЮ МАШИНУ И СТАРАЙТЕСЬ ВЫЛЕЗТИ ВПЕРЕД.

не сложно. То ли дело заполнить полоску баллов и жахнуть со всей силы, отправив «птичку» в непродолжительный нокдаун.

■ Не забывайте, что с возвращением шкалы Power Play на месте оказываются и все способы ее пополнения. То есть ухода в долгий занос и одновременного уклонения от парочки ракет хватит, чтобы получить максимум очков, а затем разбомбить крылатого противника.

■ Именно поэтому старайтесь выбирать быстрый и маневренный автомобиль или просто маневренный — и большую часть времени не выходить из заноса, тогда вы точно уложитесь в сроки.

SURVIVAL

За вертолетом следует его наземный старший брат — монструозный многотонный грузовик, у которого в «заднем кармане» припасено бесконечное количество бочек с горючим. Ими он швыряется во всех, кто едет сзади, — вначале синими, затем красными. Если от столкновения с первыми просто немного трясет, то попадание во вторые грозит неминуемым взрывом и потерей всех привилегий. А они тут такие же, как и в Air Attack: каждый успешно пройденный круг превращается в множитель, так что выживать и ездить аккуратно очень выгодно. Вот только плестись сзади и поджидать удобного момента не выйдет — нас загнали в суровые временные рамки, а получить призовые секунды можно только после обгона грузовика.

■ Занос — отличный способ объехать бочки и не попасть впросак, но есть и куда более действенный. Просто выберите быструю, устойчивую машину и старайтесь во что бы то ни стало вылезти вперед.

■ От цистерн можно спрятаться, заехав за перегородку или туда, куда грузовик их не добросит. К сожалению, не на всех аренах есть такие места, и иногда приходится изощряться. Например, подгадывать момент перед очередным «выбросом» и идти на обгон с левой стороны (бочки вылетают по дуге, начиная справа). Или проталкивать вперед пушечное мясо — нелепые черно-желтые порождения невесть какого автопрома. И наконец, запомните: если уж оказались лицом к лицу с опасностью, старайтесь прорваться между двух летящих «снарядов» — так у вас больше шансов на успех.

ЕСЛИ БЫ ДИРЕКТОРОМ БЫЛ Я

Игра удалась на славу, спору нет. Тем не менее 92 балла — результат, который можно улучшить, и вот пара идей, которые бы помогли справиться с этой нелегкой задачей:

■ Практически каждое телешоу построено на общении и взаимодействии людей, а в Split/Second вместо них — машины. Но почему бы не посадить за руль водителей? Да, им придется несладко, ведь после большинства аварий выжить невозможно, но после заездов они могли бы давать интервью, радоваться победам, жаловаться на поражения, устраивать потасовки (почему нет, в реслинге ведь это в чести), комментировать поведение соперников на дороге. Создать характер персонажа, выбирать реплики во время диалогов с журналистами, постепенно зарабатывать славу не только на трассе — почему бы и нет?

■ Переговоры во время гонки тоже не повредили бы, да и голос диктора оказался бы совсем не лишним. Никто не просит о ежесекундных шутках, которые быстро сведут весь юмор на нет, — все должно быть во вполне разумных пределах. Например, на уровне Colin McRae DiRT 2.

■ Сбиваться в стайки, участвовать в командных соревнованиях, заключать союзы — такое явно не повредит. Неожиданные коалиции и предательства, внезапный ввод в игру темных лошадок — все это сделает игру интереснее и заставит всерьез переживать.

■ Контролируемый уровень сложности явно пришелся бы кстати. Кое-где разработчики перегнули палку, а кое-где, наоборот, не дожали. Как вам, к примеру, идея режима «Реализм», в которой одна серьезная авария приравнивалась бы к вылету из состязаний? Вот где пришлось бы и лихачить, и ездить аккуратно одновременно.

■ Войне с грузовиком очень не хватает развязки. Трагической. Для грузовика. Врезать его в столб или в заграждение на последних секундах схватки — отличное, вполне честное завершение неравной битвы.

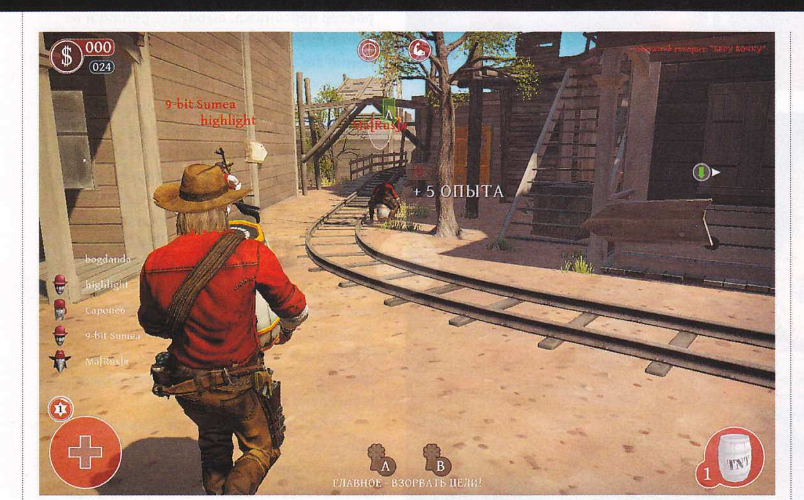
■ Обстреливать вертолет его же ракетами — это, конечно, хорошо, но влететь на него с трамплина или сваливаться с какого-нибудь особо высокого моста — еще лучше. Да и эффектнее, а в подобном телешоу без этого никуда.

DETONATOR

Самый жесткий и взрывной режим. Detonator редко длится дольше полутора минут, но за это время вам нужно проехать трек от начала и до конца, не попав при этом ни в одну из ловушек. А рушиться будет абсолютно все, начиная от перегородок и заканчивая обвалами камней, падением мостов, дамб и прочих полезных в хозяйстве вещей. Совет тут, в принципе, один: хорошенько выучите трассу. Если вы уже не раз бывали на ней, попадали в передряги и сами же их устраивали, то никаких проблем не возникнет. И помните, что первая же авария грозит потерей первого места — время не ждет, оно ставит в очень жесткие рамки.



Дикий Запад, небольшой городок, полдень. Двери заперты, ставни закрыты, на улицах пусто — никто не решается выйти наружу. Скоро прозвучит последний удар часов. В этот миг раздастся выстрел, и кто-то один под ратушей упадет замертво — либо шериф, либо странный незнакомец в пыльной и потертой одежде. У кого из них больше шансов — у старого блюстителя порядка или у бандита с большой дороги?



ЖАНР	СЕТЕВОЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	FATSHARK
ИЗДАТЕЛЬ	PARADOX INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	TEAM FORTRESS 2
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	PS3
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	ИНТЕРНЕТ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.LEADANDGOLD.COM
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	2,6 GHZ, 1 GB, VIDEO 256 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	3 GHZ, 2 GB, VIDEO 512 MB

Этого мы, к сожалению, никогда не узнаем. Потому что с двенадцатым ударом часов на площадь вылетели десять человек в разноцветной одежде. Они громко кричали и переругивались, кто-то тащил бочки с динамитом, у кого-то в руках были мешки золота, а кто-то и вовсе палил из ружей, обрезов и револьверов. В компанию мужчин затесалось даже несколько девушек в беличьих шапках и со снайперскими винтовками...

Уже через пять минут городишко снова вернулся к привычной размеренной жизни. Ставни открылись, из окон высунулись любопытные зеваки, которых интересовало, кто же победил в дуэли и что это был за шум. Каково же было их удивление, когда они увидели двоих противников, шерифа и бандита, стоявших с открытыми ртами и расширившимися глазами и пытавшихся понять, что, черт побери, только что произошло.

А ничего особенного. Просто две банды решили померяться силами. Понять, кто лучше стреляет, кто дальше бросает динамит, кому нет равных в ограблениях, а кто – прирожденный подрывник. И, возможно, такого и не было в девятнадцатом веке на западе Америки, но в веке двадцать первом каждый может стать членом группировки и сразиться за место под солнцем в многопользовательском боевике «Lead and Gold: Быстрые и мертвые».

МЕДЛЕННЫЕ И ЖИВЫЕ

Как ни странно, игра имеет мало общего с собственным названием (во всяком случае, с его переводом на русский язык, ведь в оригинале оно звучит как Gangs of the Wild West – «Банды Дикого Запада»). Вспомните фильмы о ковбоях и бандитах, в которых те скакали на лошадях, много прятались, стреляли с огромной отдачей и медленно перезаряжали ружья. Здесь все то же самое, кроме скачек, – лошадок нет, а жаль! Зато есть четверка бравых бойцов, которые со скоростью разъяренной улитки носятся по округе и пытаются насолить противникам.

Стрелок бродит налегке, с револьвером в руках и ветром в голове. На курок жмет быстро, стреляет много, а в редкие моменты удачи даже попадает. И если уж пуля достигнет цели, то о ненавистном сопернике можно забыть, ведь Бог создал людей, Авраам Линкольн дал им свободу, а полковник Кольт уравнял их шансы. Но вот незадача – этот парень хорош только в ближнем бою. Ему проще победить в дуэли, чем броситься на баррикады и при этом остаться в живых. Да и патроны в верном револьвере заканчиваются уж слишком быстро, а каждая секунда перезарядки может стоить жизни.

Не в пример ему в банде есть девушка-траппер. Звание охотницы она получила не просто так – хрупкое создание таскает за собой немаленькую снайперскую винтовку и в любой момент готово доказать, что умеет ею пользоваться. К тому же за пазухой на всякий случай припрятан кольт, а в заплечном мешке – несколько медвежьих капканов. Нет, что вы, барышня давно бросила издевательство над животными – вместо этого она взялась за истязание растяп из конкурирующей группировки, ведь заметить ловушку в пылу битвы непросто. Но и у траппера не все гладко: стрельба из винтовки – слишком медленное занятие, а на план «Б» под кодовым названием «Спаси меня, револьвер!» вечно не хватает времени.

То ли дело подрывник, который всегда успевает метнуть пару-тройку связок динамита и спрятаться за ближайшим валуном или домом. А если его выследят, коренастый рыжебородый куряга устрашит обидчиков одним видом своего обреза. К сожалению, именно что одним видом – достать обрез подрывник вряд ли успеет, скорость не его конек. Да и взрывчатка, хоть и летит быстро, взрывается слишком долго, и все успевают разбежаться по углам в ожидании фейерверка и расправы над затейником.

Единственный, с кем действительно считаются все, – помощник шерифа. Нет, дело не в уважении к профессии, просто у этого чернокожего лучшая винтовка и внушительный запас патронов. Да, со скоростью он тоже не дружит, но и не надо – несколько выстрелов с любой дистанции даже коня останавливают на скаку, а девушку в хвостатой шапке или дикаря с кольтом – и подавно.

Вот и получается, что большинство стычек похоже на разборки где-нибудь в Гарлеме – играть помощником шерифа удобнее и проще всего. Конечно, снайперов тоже хватает, но вот о стрелках и подрывниках приходится забыть. Даже несмотря на их неплохие командные способности.

Да, в Lead and Gold классы создавались с расчетом на командную игру, чтобы каждый дополнял друг друга на поле боя. Если банда держится вместе, то у нее больше шансов на



победу благодаря аурам каждого из персонажей. Рядом со стрелком все становятся точнее, подрывник добавляет живучести, траппер дает шанс на критический выстрел, а помощник шерифа повышает урон. Звучит это прекрасно, но скорость перезарядки и смены оружия все портит: в одном месте редко собирается больше четырех-пяти человек, и то все они стараются спрятаться и либо подкараулить какого-то недотепу, либо занять выгодную позицию за валуном или кактусом.

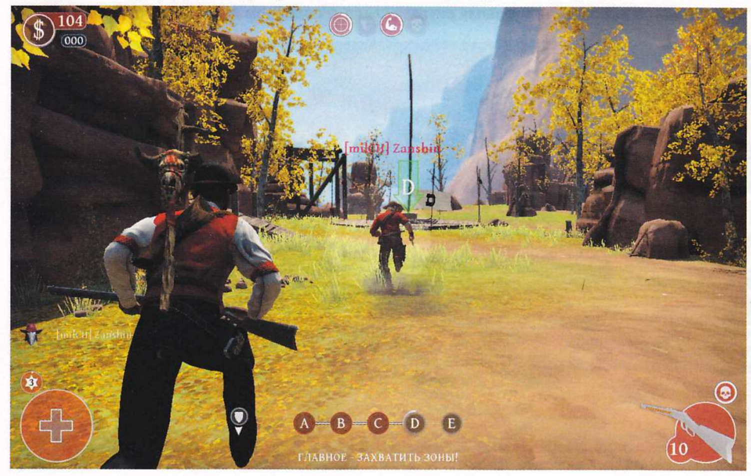
Мало кто ввязывается в открытый бой, однако стоит лишь высунуться из-за угла, как первая пуля снесет шляпу с головы, а вторая угодит прямо в темечко. Но не спешите умирать, для начала герой просто свалится с ног, а картинка перед глазами поплывет. Он еще сможет отстреливаться из револьвера, крутиться по сторонам, но уже больше не встанет. По крайней мере, пока кто-нибудь не решится помочь – ввиду нехватки медика хирургические услуги может оказать любой.

СЛЕПЫЕ И ГЛУХИЕ

Правда, не факт, что вас сразу заметят, – миникарты нет и не предвидится, а запомнить уровни довольно тяжко. Не то чтобы их много – как раз наоборот, жалких шесть карт, – просто все они либо чересчур замусорены салунами, кактусами и перекати-поле, либо, наоборот, страдают от нехватки деталей. Да, пронестись по Ущелью Грешников, знакомому по вестернам, очень весело, а устроить заварушку в ночном форте Торнбулле – еще веселее, но ведь на одной атмосфере не выехать, а удобства и сбалансированности катастрофически не хватает. Да что там о мини-карте говорить, когда нет даже голосового чата – критически необходимой вещи в любом сетевом боевике!

Зато режимы не подкачали. Воровать друг у друга из-под носа золото, взрывать с помощью бочек с порохом вражеские объекты, носиться за флагами – это, конечно, здорово, но в Lead and Gold нашлось место принципиально новому развлечению под названием «Золотая лихорадка». Во время этого испытания двое соратников отбиваются от десятков компьютерных противников и при этом должны натаскать на базу как можно больше сумок с деньгами. Развлечение длится, пока обоих не подстрелят, а это почти непосильная задача для искусственного интеллекта.

К сожалению, иногда особого выбора и нет: творение Fatshark не слишком популярно, в лучшие времена в игре сидит сто-двести человек – очень негусто для жарких баталий. Возможно, отпугивает дисбаланс, возможно – мизерное количество карт, возможно... Список недостатков длинен, а неудобство и ошибки в коде (вылеты и подвисания – частые явления) вряд ли кому-то придутся по душе. Да и стиль, чуть ли не полностью выдернутый из Team Fortress 2, – не лучшая визитная карточка. Конечно, в игре не без достоинств, но Lead and Gold – скорее пример того, как не надо делать игры о Диком Западе.



ДИКИЙ ЗАПАД

Что, в сущности, мы знаем о Диком Западе? Скачки на лошадях, головокружительные поездки в дилижансах, благородные ковбои, регулярные перестрелки на улицах маленьких городков, пьянки в салунах, разборки бандитов, вооруженные ограбления, похищения людей, дуэли возле ратуши... Романтика, да и только!

А ведь многое было совсем не так. Да, сейчас Дикий Запад — культурное явление, феномен Америки девятнадцатого века. Прерии, индейцы, войны за территорию, кровная месть — все это знакомо нам по классическим фильмам с Клинтом Иствудом и Морганом Фрименом.

Диким Западом называлась область, находящаяся на территории современных штатов Небраска, Техас, Монтана, Северная Дакота, Южная Дакота, Канзас и Вайоминг. Эта часть Америки осваивалась очень долго в связи с климатом и пустынностью, но вскоре она стала домом не только для жителей Соединенных Штатов, но для иммигрантов, а потом и для представителей разных религий — например, баптистов и мормонов. Конечно, беглым преступникам тоже нашлось место.

Затем в Калифорнии в 1848 году нашли золото, и на Запад в поисках счастья и легкой наживы съехалось еще больше народу. Родилось множество легенд о несметных сокровищах, спрятанных индейцами, и чуть ли не каждый второй отправлялся на поиски кладов. Стоит ли говорить, что никому не повезло?

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — 6

- \+ ЧЕТЫРЕ КЛАССА ПЕРСОНАЖЕЙ, ИНТЕРЕСНЫЕ РЕЖИМЫ
- − МАЛО КАРТ, КЛАССЫ НЕ СБАЛАНСИРОВАНЫ

ГРАФИКА — 7

- \+ СИМПАТИЧНЫЙ РИСОВАННЫЙ СТИЛЬ, ХОРОШО ПРОРИСОВАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- − СЛАБЫЕ ЭФФЕКТЫ, НЕ ЛУЧШАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ ОКРУЖЕНИЯ

ЗВУК — 6

- \+ НЕПЛОХАЯ ФОНОВАЯ МУЗЫКА
- − ПЕРСОНАЖИ МОЛЧАТ КАК РЫБЫ

ИГРОВОЙ МИР — 6

- \+ АТМОСФЕРА ХОРОШЕГО ВЕСТЕРНА
- − ДО БОЛИ УЗНАВАЕМЫЙ СТИЛЬ TEAM FORTRESS 2

УДОБСТВО — 5

- \+ ПРИЯТНЫЙ ИНТЕРФЕЙС, ЛЕГКОЕ УПРАВЛЕНИЕ
- − ОТСУТСТВИЕ ГОЛОСОВОГО ЧАТА, ОТСУТСТВИЕ МИНИ-КАРТЫ, ВИД ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА, НЕСТАБИЛЬНОСТЬ

НОВИЗНА — +

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ — −

ВЕРДИКТ

Lead and Gold доказала, что вестерны в играх не умерли. Но на одной атмосфере в сетевом боевике не выехать, а у игры хватает проблем — классы не сбалансированы, карт мало, да и без мини-карты неудобно. Впрочем, несколько патчей и серьезная работа над ошибками смогут решить эти проблемы.



РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
60%	—

ALCHEMIA. ТАЙНА ЗАТЕРЯННОГО ГОРОДА

ЖАНР	КВЕСТ
РАЗРАБОТЧИК	SPRINGTAIL STUDIO
ИЗДАТЕЛЬ	SPRINGTAIL STUDIO
ЛОКАЛИЗАТОР В РОССИИ	SNOWBALL STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	МАШИНАРИУМ, HALUZ, HALUZ 2, SAMOROST, SAMOROST 2
АДРЕС В СЕТИ	WWW.SNOWBALL.RU/ALCHEMIA
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	600 MHZ, 256 MB RAM



Мне снилась какая-то нечисть: многоногие гигантские комары, бородатые, как Выбегалло, говорящие ведра с обратом, чан на коротких ножках, бегающий по лестнице.

А. и Б. Стругацкие, «Понедельник начинается в субботу».

В некие не совсем еще отдаленные, но уже почти легендарные времена студенту Пражской Академии искусств, архитектуры и дизайна Якубу Дворски пришла в голову мысль сделать игру. Надо же как-то диплом сдавать – так почему бы не с помощью гнома в пижаме и ночном колпаке?

Так появился короткий, забавный и очень, очень простой в управлении flash-квест Samorost, в котором совершенно невозможно сделать что-то не так; воплощенный принцип «очень простой игры». Пьер Гийод, автор и адепт такого подхода к игре, и сам недурно справляется с его реализацией, выпустив не так давно четвертых «Гоблинов», но хорошее дело поддержать всегда в радость.

Следом за Samorost и Samorost 2 чешская студия Amanita Design выпустила «Машинариум», принятый с аплодисментами, а в 2009 году два энтузиаста, назвавшись Springtail Studio, нарисовали Haluz и Haluz 2. И если эти мини-квесты, милые, пусть и непритязательные, еще подозрительно походили на Samorost, то в Alchemia, о которой и пойдет речь, уже виден собственный почерк.

Герой, которого в русской версии поименовали Носликом – за вполне очевидные и довольно-таки выдающиеся качества, – обязан своими приключениями вороватой механической птице и собственной меткости. Сочетание первого и второго дало отчасти неожиданный эффект: поврежденный биомех повилял в воздухе, вошел в пике и сдетонировал под горкой. Заметим, толку – ноль, даже шкурку на память не снимешь; зато теперь, когда грустному привидению бывшего летиклюя нужно новое тело, придется идти за тридевять земель, спускаться в пещеры тайного города и что-то там постигать. А иначе совесть заест!

ЛАБОРАТОРНАЯ ПО АЛХИМИИ: ОПЫТ №3

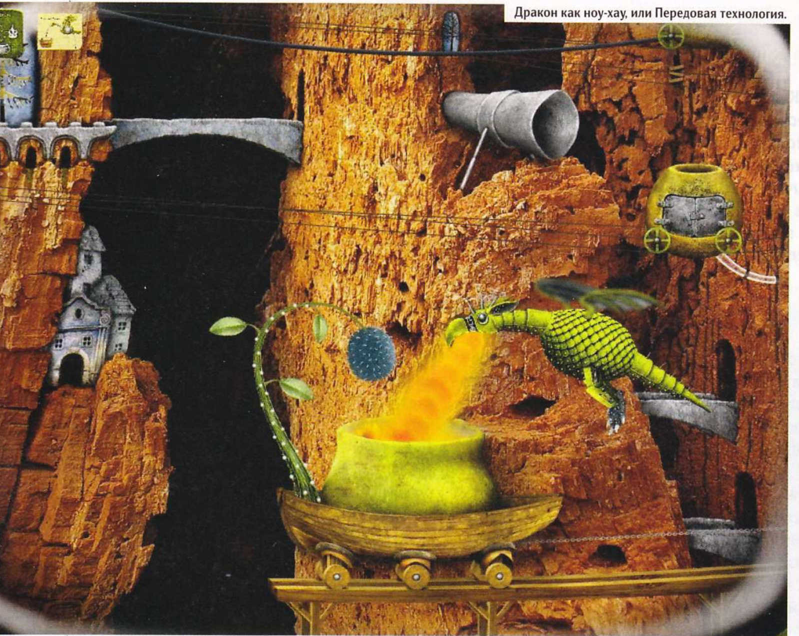
В сравнении с первыми играми студии Alchemia выглядит и самостоятельнее, и солиднее, хотя в техническом отношении изменилось немногое: все та же немудреная рисовка на фотоподложке, герой непомерной носатости, несложные головоломки. Зато объем вырос – пройти игру за полчаса, как было с Haluz, уже вряд ли удастся. Впрочем, до полномасштабного квеста Springtail Studio пока что расти и расти – если, конечно, они вообще захотят выходить за рамки любезных их сердцу онлайн-квестов.

Внутри этих рамок легкость задачек и небольшая продолжительность игры – вполне привычное явление. К тому же коротенькая, в сущности, экскурсия по подземному городу механизмов оставляет очень приятное ощущение – словно прогулка в хорошей компании.

Демоверсия, выложенная на сайте, позволяет пройти игру не менее, чем на две трети, более того – эти две трети сами по себе законченная история: забавная, довольно последовательная и с хорошим концом. А остальные уровни – скорее дополняющие, своеобразная вишенка на пирожном. Портит эту симпатичную ягоду разве что головоломка с подбором мелодии – признанный дур-



Местный краеведческий музей, экспозиция «Природа родного края».


Дракон как ноу-хау, или Передовая технология.



Не похож ты на Белого Кролика, ну так и я не Алиса.

Подземный город, подземная мельница... подземных рудокопов не видно.



ной тон для любого квеста, за вычетом тех, что специально рассчитаны на людей с музыкальным слухом.

Прочие же загадки решаются без особенных затруднений — потребуется немного логики и внимания. Даже привычного для квестов нетрадиционного использования разных мелочей почти нет, как нет и собственно мелочей. Нослик не таскает в кармане ни лестниц, ни телеграфных столбов, ни ведер с краской. Он, в сущности, очень простой человечек: подобрать кирпич и тут же использовать, подманить сосиской злую собаку, взять из шкатулки с кодовым замком рецепт Одухотворяющего состава... Предметы не приходится ни комбинировать между собой, ни разбирать на части, ни ломать. И вообще с деструктивом у героя как-то не сложилось — оно и к лучшему: в отличие от очень многих персонажей других квестов он предпочитает просто использовать механизмы по назначению. А потом говорить им «спасибо».

Музыка — еще один, и очень приятный, аспект. Джулиан Винтер написал для игры на удивление удачные композиции. Ритмичное, ненавязчивое и притом выразительное сочетание гитары и перкуссии добавляет происходящему легкости и объема.

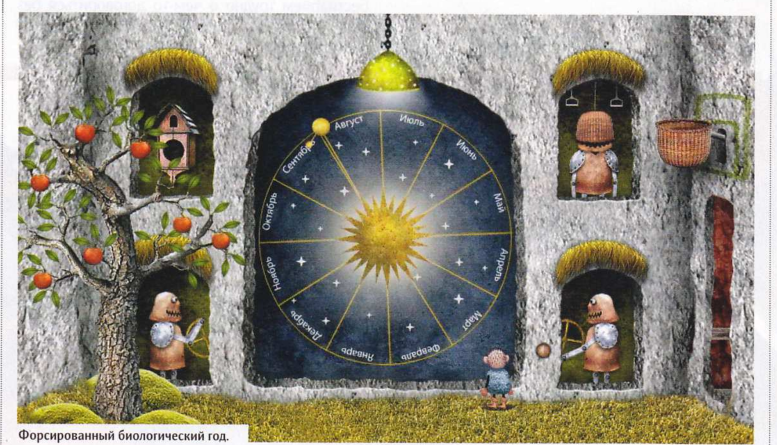
Тот же непринужденный минимализм чувствуется и в системе управления. Например, опции «сохранить / загрузить» нет в принципе: есть только названия уровней, и этого вполне хватает. Да и меню-то состоит из одной строчки, в которую уместилось все необходимое, включая загрузку, подсказки, титры и напоминание о том, что ошибиться всерьез не получится.

Время от времени в игре случаются и разговоры, которые, как в комиксе, всплывают в облачке над головой персонажа; они не столь уж часты и, что радует, переведены вполне удачно, несмотря на некоторую вольность этого перевода — или даже благодаря ей.

ПЛОДЫ ВОЗГОНКИ

Конечно, разница между Haluz и Alchemia не так велика, как между Samorost и «Машинариумом», которыми разработчики из Springtail Studio со всей очевидностью вдохновлялись. Игру не назвать шедевром, да и вряд ли ее создатели замахивались на такие высоты, но прогресс налицо — перед нами куда более продолжительный и увлекательный квест, чем те приключения зеленой козявочки, с которых все начиналось.

Хочется верить, что эволюция маленьких носатых человечков на этом не остановится и мы еще увидим большой, красивый и захватывающий квест под логотипом с зеленой ногохвосткой-коллемболой.



Форсированный биологический год.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	7
+ механические головоломки...	
– ...многие из которых слишком просты	
ГРАФИКА	7
+ приятная картинка...	
– ...хотя и без изысков	
ЗВУК	9
+ музыка	
– не отмечены	
ИГРОВОЙ МИР	6
+ забавный, своеобразный мир	
– маловато будет!	
УДОБСТВО	9
+ простота, подсказки, меню	
– не отмечены	
НОВИЗНА	–
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	–
ВЕРДИКТ	

Приятный и забавный мини-квест.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **75%** НАГРАДА ЖУРНАЛА

УСКОЛЬЗАЮЩИЙ МИР

С чего обычно начинаются сказки? Кто-то говорит: *«Жил-был принц»*, кто-то: *«В некотором царстве, в некотором государстве»* — а кто-то: *«Знакомьтесь, это Седвик, герой нашей истории. Он спит и даже не подозревает о том, что уже через пару дней ему предстоит уничтожить собственный мир»*. Тяжелый случай, правда? Но мы не ищем легких путей, да и со сказочником нам явно повезло — после такого бодрого начала довольного тяжело представить, что же случится дальше.

ЖАНР	КВЕСТ
РАЗРАБОТЧИК	DAEDALIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	VIVA MEDIA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	СЕРИЯ RUNAWAY
АДРЕС В СЕТИ	WWW.SNOWBALL.RU/ALCHEMIA
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	2,6 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	3,0 GHZ, 1 GB, VIDEO 256 MB

Нет лучше тех сказок, которые создает сама жизнь.

Ганс-Христиан Андерсен

Тем временем малыш в клоунском колпаке лежит под одеялом и видит странный сон: он бежит по разрушенному, пустынному миру, а за ним гонится странное круглое синее существо, чем-то похожее на Луну. В конце концов оно нагоняет Седвика и предупреждает, что он не в силах изменить свою судьбу и никак не сможет повлиять на предначертанное. Очередной кошмар – чего только в дороге не приснится!

А путешествовать приходится много, очень много. Его семейство промышляет тем, что дает представления по городам. Бродячий цирк состоит из страдающего склерозом дедушки Седвика, его глуповатого братца Бена, какого-то странного храпящего существа, нескольких огненных дракончиков и маленького клоуна. Пестрая одежда и грим не мешают ему быть унылым. Да и чему радоваться, когда родственников хочется придушить, и никаких перспектив?

Единственный, кто действительно понимает Седвика, – его друг Спот. Это – не пес, не кот и даже не хомячок, а довольная жизнью зеленая сороконожка, способная изменять форму и готовая хоть самовоспламениться, хоть превратиться в шар. Питомца нисколько не смущает грустное выражение лица и монотонный голос хозяина – Спот всегда улыбается и счастлив уже потому, что его везде берут с собой.

Как же так получилось, что эти двое не только узнали о надвигающемся конце света, но и стали его предвестниками? Все решила случайная встреча в осеннем лесу – здесь Седвик у озера наткнулся на тайного посланника короля, которому поручили доставить в замок ценный артефакт. Если не сделать этого вовремя – все, миру настанет конец. А по следам гонца идут те, кому выгоден апокалипсис, да и падение короля тоже. Потом волшебная вещица случайно попадает в руки несчастного клоуна, что само по себе равносильно Армагеддону. Теперь тот, кому волей судьбы положено уничтожить мир, во что бы то ни стало постарается спасти его.

СУМАСШЕДШАЯ КОМПАНИЯ

Седвик – маленький обиженный ребенок, у которого предостаточно комплексов: жизнь под одной крышей с братом не прибавила ему уверенности в себе. Да и чего еще ждать от маленького мальчика в подобной ситуации? Разве что он быстро повзрослеет, начнет язвить и издеваться в ответ. Как оказалось, одно другому не мешает: неуклюжий, застенчивый, пугливый мальчуган острит не хуже профессионального юмориста. Ну а как еще реагировать, когда Бен заводит очередной философский разговор, в котором между строк легко читается: «Я познал эту жизнь во всех ее проявлениях»? Только слепить самодельного монстра из дедушкиных челюстей, медвежьей лапы и двух черепашек, чтобы как следует припугнуть родственничка.

Для каждого нахального собеседника у Седвика найдется несколько колкостей. Королевский гонец заблудился в лесу и чуть ли не трясется от страха перед врагами? Что ж, он узнает о себе много нового. Валяющиеся на дороге булыжники грезят о порабощении мира, все время спорят друг с другом, словно супружеская пара, и обзывают клоуна «зеленорогим» из-за его челки? Они услышат нечто вроде: «Говорящие камни, мечтающие захватить мир, издеваются надо мной? В чем подвох?»

Маленький циник умудриться скормить огненных дракончиков Споту, несколько раз подряд подставить рабочего на фабрике, стащить жемчуг и даже сбросить со скалы причудливого монстрика ради гигантского яйца. Нет, не волнуйтесь, он не убийца и никого не столкнет собственными руками, просто кинет существу мячик и немного промахнется – вместо того чтобы упасть на лужайку, игрушка полетит в пропасть.

Это интересно: во время тестирования второй части Fable, компьютерную версию которой мы так и не увидели, игроки нашли ошибку, очень похожую на проделку Седвика. Главный герой мог завести собаку и играть с ней – бегать наперегонки, бросать палку или мячик. Бессмертное, по идее, существо с радостным лаем прыгало со скалы за красным шариком – и не возвращалось.

Каждый новый диалог рискует обернуться затяжной словесной перепалкой – с местным бестиарием трудно о чем-то договориться без

спора. Вы ведь не думаете, что список необычных героев заканчивается общительными камнями? Они не сравнятся со змееподобной пифией Шаной, впадающей в транс с перекошенной мордой и выпученными глазами. Ей, в свою очередь, далеко до бизнесмена-неудачника, сидящего на заброшенной железнодорожной станции и думающего, как бы срубить денег за ничегонеделание. Ну а этому кадру еще расти и расти до уровня скряги, хранящего в своей спальне тысячи жемчужин и нюхом чующего, если хоть одна из них пропадет. Но всем им и не снился царь воинственного, но туповатого народа асгилов — классический злодей Люко, мечтающий о престоле, тирании и безрадостном народе.

СТАРАЯ ДОБРАЯ СКАЗКА

Впрочем, он — не единственная отсылка к традициям. Весь «Ускользающий мир» построен на классических принципах квестов. К чему нас приучали последние годы? Трехмерные декорации, трехмерные персонажи, минимум сложных задачек, максимум динамики — вот, собственно, и все. Из длинного списка до сего дня выделялась лишь серия Runaway да вампирша Мона из Vampyre Story. Теперь к ним присоединилась самая настоящая сказка из тех, что делали раньше, — трудные загадки, старая добрая охота за пикселями, периодическая нехватка логики и отличный сюжет. То, что начинается как незамысловатая детская история, вскоре перерастает в нечто глубокое и серьезное, а концовка потрясает неожиданностью.

Четыре больших главы проведут Седвика по множеству мест, от живописного осеннего леса до мрачной крепости чудовищ, от волшебного ночного острова до заброшенного королевского замка. Каждая комната, каждый предмет, каждый гвоздь в полу нарисован вручную, и кажется, что картины вот-вот оживут. От утреннего леса веет свежестью и прохладой: огромное озеро, в котором плещется рыба, солнечная лужайка, где остановился бродячий цирк, опушка со светлячками — такие пейзажи удастся увидеть разве что в документальном фильме. В то же время не везде будет приятно прогуляться. Взять, к примеру, тусклое подземелье: земля завалена черепами, наверху кружат гарпии, а перед входом в импровизированную тюрьму стоит неприветливый охранник. Словом, вы в полной мере прочувствуете все то, что переживет Седвик.

А ведь ему со многим придется столкнуться: малыш пробудит ото сна гигантскую птицу, на чьей спине успел вырасти остров, полетает на волшебном поезде, сразится с повелителем асгилов, остановит время… Далеко не в каждой сказке герой умудрялся столько успеть. А ведь предстоит решать серьезную шахматную задачу, закладывать бомбы в пещерах, вращать горы и искать иголку в стоге сена. Причем здесь натурально можно ее найти!

Иногда над решениями приходится биться очень долго. Добрая половина из них страдает полным отсутствием здравого смысла. Ну как можно догадаться, что на дубинку надо насадить пушистого монстра, чтобы получился гонг? Кому в голову придет растягивать на дыбе малютку Спота, чтобы вытащить из него проглоченный артефакт?

С большинством испытаний Седвик бы ни за что не справился без своего питомца, которого в любой момент можно надуть, поджечь, обратить в ленту или разделить на пять маленьких круглых Спотиков. Не знаете, как избавиться от замка? Не беда, пропихните между ним и дверью своего плоского товарища, затем превратите его в шар — и вуаля, проход открыт.

Единственный недостаток Спота — он не умеет подбирать с земли предметы. Благо все активные места можно подсветить по нажатию одной кнопки — пожалуй, это вообще единственное отступление от канона. Тут нельзя даже прокручивать колесиком меню и реплики в диалогах. Но это та жертва, которую разработчики принесли на алтарь волшебства. И не прогадали.



УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — 8
+ ЮМОР, МНОЖЕСТВО УРОВНЕЙ, ИНТЕРЕСНЫЕ ДИАЛОГИ И ЗАГАДКИ, НЕОБЫЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
− НЕЛОГИЧНОСТЬ МНОГИХ ЗАДАЧЕК

ГРАФИКА — 10
+ ИСКУСНАЯ РАБОТА ХУДОЖНИКОВ, ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ, СИМПАТИЧНАЯ АНИМАЦИЯ, ПОСТАНОВКА РОЛИКОВ
− НЕ ОТМЕЧЕНЫ

ЗВУК — 10
+ ОТЛИЧНАЯ АКТЕРСКАЯ ИГРА, ПРИЯТНЫЕ ФОНОВЫЕ КОМПОЗИЦИИ
− НЕ ОТМЕЧЕНЫ

ИГРОВОЙ МИР — 10
+ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ, ПОТРЯСАЮЩАЯ КОНЦОВКА, ЗАПОМИНАЮЩИЙСЯ СТИЛЬ
− НЕ ОТМЕЧЕНЫ

УДОБСТВО — 9
+ ПОДСВЕТКА ПРЕДМЕТОВ, УДОБНЫЙ ИНТЕРФЕЙС
− КЛАССИЧЕСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ НЕ ВСЕМ УДОБНО

НОВИЗНА +

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ −

ВЕРДИКТ

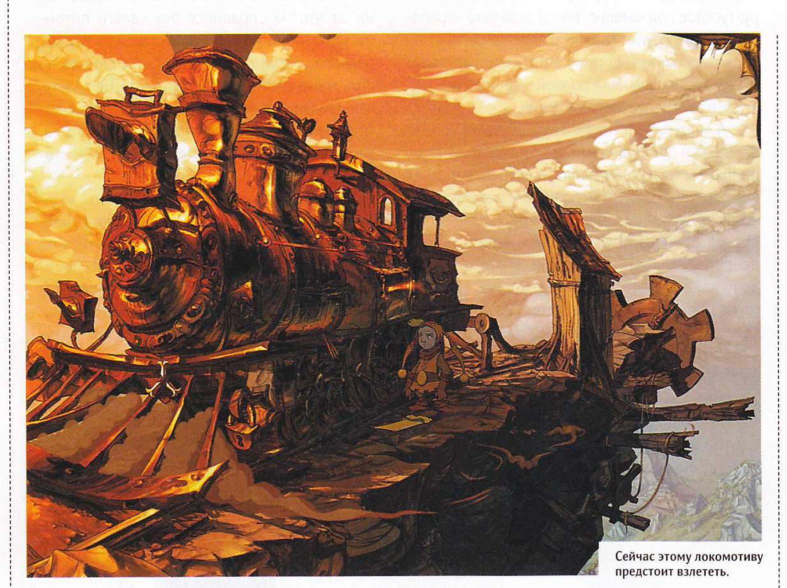
Один из лучших классических квестов последнего времени отправляет нас в волшебное путешествие. Очаровательный главный герой, сказочные места, необычные персонажи, великолепный сюжет — серьезная претензия на «квест года».

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 89%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЦЕНЗИЯ НА СТР. ??

» ПРОХОЖДЕНИЕ



Сейчас этому локомотиву предстоит взлететь.

Прежде чем перейти к прохождению, давайте немного поговорим об игровой механике и управлении. «Ускользающий мир» — классический квест. Клавиатура здесь не используется — все завязано на мышку. Правая кнопка отвечает за инвентарь, левая — за передвижение и действия. Если хотите поговорить, что-то осмотреть или использовать, наведите на предмет интереса указатель и зажмите левую кнопку — откроется меню, в котором можно выбрать необходимое действие.

Чтобы вытащить что-то из инвентаря, достаточно подхватить вещицу и отодвинуть ее от дорожной сумки: багаж сразу исчезнет, а вы сможете воспользоваться своим имуществом.

Поскольку разработчики решили соблюдать традиции до победного конца, нам не раз придется повозиться с охотой на пиксели. Для простоты можно нажать «Пробел», и все активные предметы подсветятся.

И наконец, управление Спотом — менять его внешность нужно в правом верхнем углу экрана. Как только указатель окажется там, откроется небольшое меню с рисованными метаморфозами гусеницы.

Ну а теперь — добро пожаловать в «Ускользающий мир»!

ГЛАВА I. ОСЕННИЙ ЛЕС

Мы привыкли к оптимистичным сказкам. Но наш сказочник сразу предупреждает: это его последняя история, и она будет грустной, ведь ее главному герою скоро предстоит уничтожить свой мир. По горной дороге медленно едут фургончики бродячего цирка, в одном из которых спит малыш Седвик. Ему снится странный сон: он бежит по разрушенным пустынным просторам и в конце концов оказывается в тупике. Тут-то и происходит странная встреча — из ниоткуда появляется огромная синяя сфера и предупреждает маленького клоуна, что тот принесет миру погибель.

Кошмар обрывается на середине — брат Седвика, Бен, трубит подъем. Герой нехотя поднимается и пытается найти Спота, который куда-то делся.

Осматриваемся в комнате — тут много всякого нагромождено. Первым делом заберем список дел в столике рядом с кроватью. Шкура медведя на полу полна сюрпризов: в пасти хранится ключ, а левую лапу стоит взять на память. Тут же висит чертеж трюка «Человек-ядро» — неужели ребенка заставили летать под куполом цирка?!

Седвик и сам не рад своей клоунской деятельности, но выбора нет. Вот и брат на улице говорит то же самое, а еще советует окунуть Спота в воду — тот явно чувствует себя нехорошо. Засовываем гусеницу в тазик (она превращается в шар), берем лопату слева от фургона и идем на разведку в лес — судя по всему, он должен быть красивым. Однако прогулка быстро заканчивается: наш герой страдает нередкой болезнью под названием «топографический кретинизм». Бен уверен, что младший брат сможет ориентироваться на местности с помощью компаса и карты, но вот незадача — первый спрятал глуховатый, страдающий склерозом дедушка, а вторую лично Бен засунул в тайник и не собирается делиться.

Единственное место, пригодное для тайника, — печка в фургоне Седвика, но она заперта. Зато можно превратить Спота обратно в гусеницу и засунуть его в трубу. Вскоре он распахнет дверцу, за которой клоун найдет шкатулку. Отпираем ее ключом — вуаля, вот и карта!

Добыть компас оказывается на порядок сложнее. Дедуля постоянно путает внуков и только после того, как младший пожалуется, что постоянно теряется в лесу, поделится с ним своим сокровищем. Тотчас же бежать в лес не стоит — лучше осмотрим жилье старика, в котором припрятано немало полезных вещей.

На стене весит сетка для волос, рядом с кроватью валяются вставные челюсти, а под ними симпатичный платок — прямо набор на все случаи жизни! Закрываем дверь, подбираем пробку — все, больше ничего не осталось. Если бы еще не воняло керосиновым супом для отпугивания волков...

Но это уже мелочи, ведь теперь Седвик может пройтись по осеннему лесу и полюбоваться природой. На берегу озера он встречает странное существо, отзывающееся на имя Бобби. Это личный посланник короля, и он выполняет особо важное поручение по остановке конца света. Спасти мир может только древний Шепчущий камень, вовремя доставленный во дворец. Но за Бобби гонятся старые враги правителя — асгилы. К тому же ему необходимо найти знаменитого оракула Шану, чтобы спросить совета, а где искать — непонятно.



Говорящие камни и дверь в никуда... Поверьте, у вас было бы такое же выражение лица, как у Седвика.


Несчастный Бобби заблудился и ждет своей участи на берегу озера. Ну какой из него королевский гонец?!


Вскоре этому милому монстрику предстоит полететь вниз со скалы.

Седвик напрашивается в помощники и получает пробное задание — поймать рыбу. Поднимаем палку, валяющуюся рядом с новым знакомым, прикрепляем к ней сетку для волос — сачок готов, да и ловля с ним идет хорошо. Бобби моментально проглатывает рыбу и выплевывает косточку, которую бережливый клоун тут же подбирает. После трапезы гонец будет готов к сотрудничеству и отметит на карте три места, которые могут быть связаны с Шаной. Надо бы их проверить.

Сперва посетим живописные развалины — тут стоит странная статуя, поросшая мхом. Поработав платком, Седвик избавит ее от растительности и обнаружит выемку для шара. Кажется, сюда нужно положить Шепчущий камень, но для этого придется выпросить его у Бобби. После долгих препирательств клоун забирает его и вставляет в отверстие — начинается землетрясение, все кругом рушится, включая ворота неподалеку. Вдобавок артефакт падает на пол и летит прямиком в пасть Спота. Ну и как его достать? Ладно, разберемся, а пока просто: только клоун переступает порог, как валуны начинаются смеяться. А что, если обойти с другой стороны и попробовать снова? Отлично, мы внутри, однако хозяйки нет на месте.



Осенний лес разбит на пять уровней, перемещаться между которыми можно по карте.

Шана впала в транс. Это надолго.

Камни не в курсе, где она, но знают, что первая подсказка появится ровно в 12:30. Можно схитрить — в гостиной Шаны как раз стоят массивные часы, на которых не хватает одной стрелки — вместо нее подойдет рыбная кость.

ПОРАЖЕННЫЕ ЗНАНИЯМИ СЕДВИКА, БУЛЫЖНИКИ ДАРЯТ ЕМУ КАМЕНЕЮЩИЙ ПОРОШОК И РАССКАЗЫВАЮТ О ШАНЕ ВСЕ, ЧТО ЗНАЮТ.

Седвик возвращается на берег озера, не забыв прихватить пару маленьких каменных черепашек, стоящих по обе стороны от статуи.

Судя по всему, на Бобби напали — видны следы драки, и вряд ли он выкинул бы свой нож и бомбы просто так. Впрочем, нашему герою это на руку: с помощью ножика можно избавиться от кустов на развалинах, загородивших проход. А за ним — подвесной мост и красивая лужайка, где разлеглись двое камней. Парочка остряков быстро дает Седвику кличку «Зеленорогий» и начинает над ним издеваться. Ребята совсем не умеют хранить тайны и выбалтывают, что готовятся к покорению мира. Помощь им не повредит, но вначале надо пройти тест — ответить на три вопроса. Врожденная интуиция подсказывает нашему герою, что Шана — змееподобное существо, у Многоглаза одиннадцать глаз, а Калида живет в центре озера. Пораженные знаниями Седвика, булыжники дарят ему каменеющий порошок и рассказывают о Шане все, что знают.

Во всяком случае, они указывают на дверь в ее дом... Хотя нет, раньше там, может, и был дом, а сейчас нет ничего. Зайти в гости не так

Переводим время на полпервого, нажимаем на кнопку посередине, и луч солнца указывает на записку. В ней сказано, что спящий гигант нуждается в услуге. В голову приходит только одно существо — громадный питомец бродячего цирка, по имени Бруно. Но при чем тут он? Заглядываем в расписание Седвика — ему нужно искупать Бруно в 12:15. Переводим время, вновь нажимаем кнопку — луч подсвечивает новую подсказку, в которой говорится, что цвета снова приходят в мир. Заглядываем в расписание — из всего списка подходит только восход солнца, запланированный на 5:30. И снова упражняемся с часами, но в третий раз никакого луча уже нет — в кресле возникает сама Шана.

Эта змеюка совсем не рада юному гостю и ведет себя надменно: ей не хочется говорить с ребенком — для беседы подходит только трусливый Бобби, которого взяли в плен. Но стоит Седвику упомянуть о своих кошмарах, как Шана впадает в транс и повторяет слова синей сферы из сновидения — малышу суждено навеки уничтожить этот мир. Придя в себя, пророчица спрашивает, что она напророчила, но у клоуна язык не поворачивается сказать правду, поэтому он врет и называется спасителем мира. Сам напросился: теперь Седвику необходимо встретиться с таинственной Калидой, и Шану совершенно не волнует, как он доберется до островка в середине озера.

Наш маленький герой возвращается обратно к развалинам, где сидит симпатичный монстрик Ньют, крепко прижимающий к себе здоровенное яйцо. Зачем оно ему? Избавим малютку от обузы, но надо бы найти подходящую замену.

Сделаем это чуть позже, а пока ведем Седвика к пещере, возле которой уйма статуй. Одна из них держит в руках поднос — его можно сбить, усадив на него Спота и сделав из него шарик. Проход в саму пещеру закрыт паутиной, избавиться от которой пока невозможно.

Кажется, клоун не был только возле дерева — наведаемся уже и туда. Красивая опушка, поющие птички, резвящиеся светлячки... А вот от последних можно и избавиться. Затыкаем щель в дереве пробкой и гоняемся за насекомыми — они прячутся под камень. Странно, но под ним ничего нет — разве такое бывает? Ответ подскажет лопата, с помощью которой Седвик выроет яму и найдет тоннель. Тот выходит к спиленному дереву на большой высоте. Если грамотно подойти к выполнению «Человека-ядра», то вот он, способ перелететь на соседний островок.

Вылезаем на свет божий, достаем поднос и снимаем с дерева смолу, после чего возвращаем мальчика к родственникам. Землетрясение потрепало фургончики, а в жилище Седвика настоящий погром. Впрочем, кое-что полезное из вещей тут лежит — родимый колпак, на который клоун ради интереса высыпает каменеющий порошок. Да уж, каменный колпак — та еще штука...

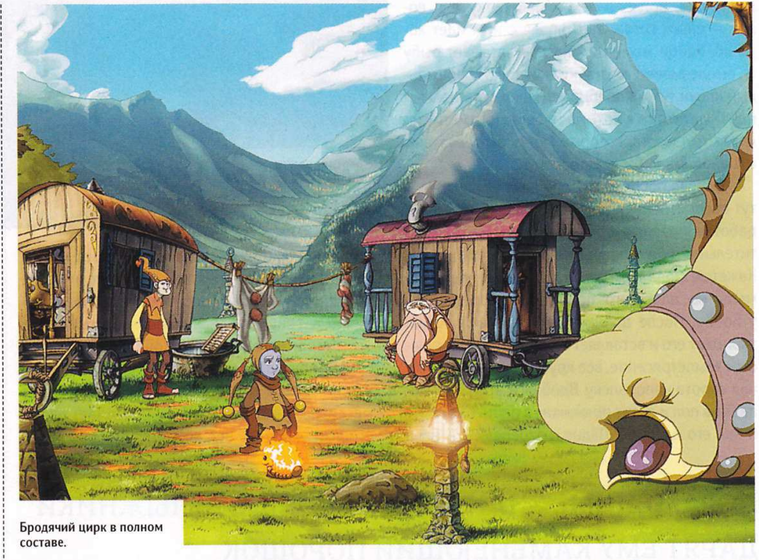
Интересно, а как Бен отреагировал на землетрясение? Кажется, этот пройдоха и вправду ничего не боится, кроме асгилов — Седвик опи-



Затычка в дереве отрежет светлячкам путь к отступлению.



В инвентаре Седвика можно отыскать даже двуглавого монстра.



Бродячий цирк в полном составе.

сал ему страшных чудовищ с двумя головами, большими клыками и острыми когтями. Было бы неплохо напугать хвастуна и отомстить за все обиды: малыш приделывает к подносу со смолой медвежью лапу, дедушкины челюсти и каменных черепашек. Получившееся создание вызывает скорее смех, нежели страх, но Бен визжит от ужаса – отлично, стащим один из его мячиков для жонглирования и дедушкины панталоны.

Теперь у нас есть выгодное предложение для Ньюта, существа на развалинах. Седвик бросает ему мячик, но тот летит в пропасть – рано или поздно монстрик его догонит. Зато яйцо теперь наше, и ему самое место в ловушке для драконов, стоящей в центре лагеря. На наживку слетаются маленькие огненные дракончики, одного из которых съедает Спот, – отныне он может воспламеняться и поджигать все, что видит.

Проблема с пещерой решена: гусеница сжигает толстый слой паутины, и оба товарища спускаются вниз, в темноту, из которой на них таращатся одиннадцать глаз. Перепуганный Седвик превращает Спота в шар и прячется за него, а удивленный Многоглаз зажигает свет. В пещере светло, можно разглядеть череп на полу, а рядом с ним – канат. Учитывая, что в запасе у клоуна каменный колпак и бомбы, «Человек-ядро» почти готов – осталось только вымочить веревку в керосине, которого предостаточно в дедушкином супе.

Когда приготовления будут закончены, приводим Седвика в тоннель под большим деревом, закладываем бомбу (запал поджигаем с помощью горящего Спота), забираемся наверх, вставляем колпак в отверстие – прощай, осенний лес!

ГЛАВА II. ПРОБУЖДЕНИЕ КАЛИДЫ

И снова кошмар, и снова говорящая синяя сфера – кажется, это никогда не кончится… Хотя нет, все не так плохо: маленький клоун приходит в себя на берегу озера, уже на другой стороне. Пока он спал, на остров опустилась ночь, и только странное существо в длинной мантии сейчас стоит рядом. Отшельника зовут Мулахай, и он говорит, что все они – часть Калиды. Ни кто это, ни как ее разбудить, пока непонятно.

Седвик отправляется в глубь острова и выходит к подвесному мосту, ведущему в деревню. На подходе валяется кусок лопаты, который может оказаться полезным. Пора наведаться в поселение – кто-то из местных должен знать о Калиде.

Странно здесь как-то, тихо – колокол не звонит, фабрика не работает, мастерская закрыта, а единственный открытый дом принадлежит рабочему Бандо. Беднягу оставил без работы местный начальник, запретив все громкие звуки: он панически боится пробудить Калиду. Это можно исправить.

Просим у Бандо стремянку, вытаскиваем зуб из пасти шкуры на полу и проходим в мастерскую. Тут полно механизмов, но Седвик подбирает лишь половинку шестеренки и топор возле двери. Интересно, что в тумбочке? Ничего интересного, только местная птичка яки.

Теперь надо бы осмотреться на фабрике. С пола клоун подбирает кремень – вдруг понадобится? Затем мальчик возвращается на берег озера и топором срубает шест, чтобы присоединить его к обломку лопаты и вернуть ей должный вид. Найденному камешку тоже находится применение – срезать веревку, торчащую возле подвесного моста. Если привязать к ней зуб яка, получится вполне сносный крюк, с помощью которого можно позвонить в колокол. Замечательно, первое правило нарушено, а начальник орет на Бандо и вызывает его к себе.

Пробираемся в дом рабочего и тащим ключ, лежащий под окном, – он отпирает сарай чуть ниже. В нем хранятся ноты, дирижерская палочка и рог, в который можно подуть через Спота, превращенного в шар. Из инструмента вылетают дедушкины панталоны, а Бандо опять получает по шапке за шум – отличный повод снова забраться к нему. Теперь он оставил на табуретке носок, который можно скормить голодной мыши – она прячется в норке за дверью. Грызун – это не только ценный мех, но и цепкие лапы, способные подцепить панталоны и снять их со скалы!

Кажется, Бандо достаточно выслушал и вернулся домой, а нам пора заглянуть к местному боссу. Заходить через дверь не будем, лучше приставим лестницу под окно и заберемся так. Хозяин спит за рабочим столом, у его ног дремлет крокодилоподобная псина, готовая залаять на незваного гостя. Седвик «обеззвучивает» ее, связав панталонами пасть, после чего поднимает наверх.

Спальня начальника похожа на пещеру дракона: ничего удивительного, что он дрыхнет за столом, ведь кровать, да и вся комната завалена жемчугом! Маленький клоун никогда не видел столько сокровищ и не может удержаться, чтоб не прихватить одну жемчужинку. Он выходит из дома через дверь, но звонит коло-


Так должен выглядеть полностью собранный механизм.

довести их в целости и сохранности до берега озера, где стоит странная статуя.

Седвик задувает все свечи на острове и идет на встречу с птичками, жмущимися друг к другу и боящимися высунуться. На помощь приходит верный Спот: в образе пяти шариков он гипнотизирует этих загадочных созданий — отныне они готовы идти за ним хоть на край света. Но так далеко не придется — всего-то до озера, где полный состав из пяти яки облепит статую.

Самое время вспомнить о нотах и дирижерской палочке, ведь единственные артисты тут — это певчие птички. Сначала Седвик заставляет открыть клюв самого верхнего яки, затем того, который чуть ниже. Потом он переключается на самого нижнего, чтобы сразу же вернуться к «ростовой» очередности и дожимает последних двух. Все вокруг начинает трястись, и Калида появляется из воды — гигантская птица, на спине которой вырос остров, взлетает и берет курс на королевский замок Корону.

У АСГИЛОВ

Калида доставила Седвика и Спота почти к самой Короне, но немного не долетела и высадила их возле какого-то мрачного места. Да, отсюда виднеется замок, не ясно только, как до него добраться. Наверное, придется идти через ворота с выгравированным черепом. Перед ними находится какая-то плитка, на которой лежит камень, — вероятно, нужно на нее встать, и двери распахнутся. Но все не так просто: клоун замечает, что рядом с ним двигаются камни, пытающиеся изобразить череп. Надо им помочь с помощью рычагов возле того места, где очнулся мальчик, — достаточно подвинуть второй и пятый, чтобы картинка сложилась, а вход открылся.

Седвик попадает в большую, тускло освещенную пещеру. Повсюду валяются кости и скелеты, а под потолком кружат какие-то хищные твари. У двери внизу дежурит не самый доброжелательный охранник — лучше с ним не связываться, а заглянуть в окошко слева. Малыш видит комнату, в которой царь асгилов и его подручный (этот самый охранник) обсуждают план захвата королевства и свержения короля. Вдоволь наговорившись, они расходятся, а мы хватаем веревку, привязываем к ней камень, найденный у входа, и цепляем получившееся оружие на череп прямиком над стражем. Одно ловкое движение — и все, можно спокойно заходить в дверь. Тут лежат планы вторжения в Корону, но не успевает Седвик с ними ознакомиться, как заходит царь Люко и приказывает бросить его в темницу.

В тесной камере нет ничего, кроме канализационного стока и стога сена. Поискать, что ли, в нем иголку? А ведь она тут есть! Теперь клоун просит у охранника еды и получает поднос с зеленой мерзостью. Это остатки любимого блюда Люко, которое запорол очередной повар. Прекрасно зная, что его собираются казнить, тот спрятался. Ну, пускай страж поищет его, а мы пока спустим «еду» в канализацию и возьмем ложку с липкого подноса. Чтобы выбраться наружу, надо выковырять ключ: для этого отлично подойдет таинственный механизм «игложка» — иголка, приделанная на конец ложки. Поднос под дверь, орудие в замочную скважину — и вот ключ у нас, а отковырять

МОЖНО ПОЧИНИТЬ ШЕСТЕРЕНКУ — ДОСТАТОЧНО ЗАЖАТЬ ОБЕ ЕЕ ЧАСТИ В ТИСКИ, ПРЕВРАТИТЬ СПОТА В ФАКЕЛ И СПЛАВИТЬ МЕТАЛЛ.

кольчик и Рубен (так зовут босса) просыпается. Он нюхом чует пропажу и приказывает Бандо запустить фабрику. Вроде как все три правила нарушены, почему Калида не просыпается? Видимо, надо копать глубже...

...И даже в прямом смысле. Рабочий очень рад вернуться к любимому делу, но без лопаты ему делать нечего. Седвику не жалко поделиться, и теперь он может взглянуть на работу фабрики своими глазами. Внутри все плавится и дымится, огромный пресс стоит без дела, а на полу валяется вторая половинка шестеренки. Возможно, получится вытащить из Спота проглоченный артефакт, если положить его на пресс и включить его, повернув колесо. Но нет, чуда не происходит — вместо этого гусеница превращается в пять маленьких шариков и падает в люк. Клоун спускает вниз лестницу и подбирает питомца, чтобы затем вернуться в мастерскую Бандо.

Здесь можно починить шестеренку — достаточно зажать обе ее части в тиски, превратить Спота в факел и сплавить металл. Деталь готова, и ей сразу же находится применение — на стене рядом с запертой дверью есть механизм, который необходимо собрать, чтобы открыть проход.

Он ведет на ту часть острова, где живет Мулахай. Тропинка к его хибарке усеяна горящими свечами, и Седвик задувает их. Когда поляна погружается в темноту, на заборе появляется яки. Клоун пытается схватить его, но тщетно: пернатое создание мгновенно перемещается на бочку возле дома. Еще одна попытка... бесполезно, яки возвращается на прежнее место. Тогда мальчик надувает Спота и кладет на бочку, закрывая птичке пути к отступлению. Но она находит новый — дорожный указатель. Тут придется показать, на что способен настоящий мужчина, если у него в рюкзаке есть топор! Седвик срубает деревянный шест, а Яки убегает в лес.

Игра в прятки окончена, наконец-то можно расспросить Мулахая о Калиде. Старый отшельник не дает прямого ответа, ходит вокруг да около, говоря, что весь остров и его жители — все они часть этого древнего существа. Но лучше бы ему не просыпаться, иначе случится беда. Единственные, кто в состоянии пробудить Калиду, — маленькие птички яки, но они никак не могут собраться вместе: они боятся света, а Мулахай расставил повсюду горящие свечи. В принципе, он не против того, чтобы Седвик погасил их, но взамен просит решить шахматную задачу о восьми ферзях. Ее цель — расставить фигуры по доске так, чтобы ни одна из них не могла причинить вреда другой. Клоун справляется на удивление быстро, и отшельник готов сдержать свое слово.

Мальчик берет с комода свечу и вновь вламывается в дом Рубена. В его спальне вполне может прятаться тот яки, который раньше сидел в тумбочке у Бандо. Ставим свечу на гвоздь и поджигаем ее с помощью Спота — из угла гордой походкой выходит птичка и спускается вниз по лестнице. Все пернатые теперь прячутся в темном лесу за домом Мулахая, а нужно



Именно так должны стоять ферзи для победы.

его с липкой доски можно с помощью все той же игложки. Добро пожаловать на волю!

Снаружи крепость асгилов представляет собой три яруса, соединенных огромным количеством дверей. На первом этаже имеются мост (он привязан), точильный камень, бочка, столовая и пока еще закрытая дверь. За ней – билет на левую сторону третьего яруса. Первая дверь слева ведет в правую часть этажа, где находится оружейная. Вот тут-то и спрятался наш повар: после того как Седвик закроет за собой дверь, он подаст голос из доспехов и начнет хвастаться своими талантами. Беседа с клоуном его поначалу забавляет, но упоминание о Люко заставляет содрогнуться – после нескольких настойчивых просьб шеф-повар делится с мальчиком тайным рецептом любимого блюда царя, лишь бы тот не сдавал его. Состав прост до безобразия: что-то из воздуха, что-то из воды, что-то из земли и что-то от себя.

Седвик отстает от беглеца, забирает лук, дубинку и нож, который тут же идет точить на первом ярусе. Им он перерезает веревку, удерживающую мост поднятым, – отныне можно в любой момент оказаться на том месте, где малыш вырубил охранника. Там, где он валялся, осталась монетка. Без денег никуда, забираем! В карман возвращается и веревка, к которой мы привязывали камень, – достаточно перерезать узел ножом.

Затачиваем монетку и идем в столовую. М-да, давненько здесь не убирались – повсюду мусор, грязная посуда, и даже муха летает. Седвик ловит ее с помощью палочек, лежащих на столе, – кажется, мы только что получили ингредиент «из воздуха». Также мальчик подхватывает тарелку и ребро – должны пригодиться.

Голос из доспехов принадлежит опальному повару – он скрывается от заслуженной встречи с палачом.

Пора узнать, что скрывается в дальнем правом углу первого этажа. Проход приводит к небольшому пруду. Тут имеется вентиль, торчащее сверху бревно и лягушка. Та самая, которая подойдет к пункту «из воды». Клоун приделывает монетку к ребру, затем привязывает к самодельной стреле веревку и стреляет из лука в бревно – теперь он может перепрыгнуть на другую сторону. Но лягушка в руки просто так не дается и при приближении Седвика прыгает в воду. Обхитрить ее – плевое дело! Достаточно положить на ее камень липкий поднос, отойти и дождаться, когда квакающее создание запрыгнет обратно. Отлично, одной головной болью меньше, и можно даже заглянуть в столовую.

Возле котла растут грибы, которые мальчик срезает ножом. Вот и все, все ингредиенты на месте! Ну, почти все. Муха, жаба и грибочки падают в котел, а от себя Седвик добавляет хороший плевок. Но рано готовить зелье, нужно разжечь нормальный огонь. Тут поможет сено, вытащенное из тюрьмы, – костер загорается, а мальчик раздувает пламя. Полученный отвар набираем в тарелку, ставим на стол и присматриваемся, чем бы ударить в гонг. На бочке сидит маленькое зубастое существо – его вполне можно насадить на дубинку, чтобы получить колотушку.

Люко прибегает в трапезную и усаживается есть, а Седвик тихонько сбегает к его резиденции. К сожалению, она заперта, но заглянуть через окно все еще можно – Спота держат в клетке под потолком. Но никакие решетки не остановят огненную гусеницу, а превращенный в пять маленьких шариков питомец легко пролазит под дверью и оказывается в руках хозяина.

Тем временем Люко уже заснул в столовой и совершенно безобиден, так что можно снять с его пояса связку ключей. Чтобы выбраться из плена, Седвику придется открутить несколько вентилей. Первый находится в тюрьме под стогом сена, который сжигает Спот. Открываем замок, поворачиваем механизм – дело сделано, и клоун может вернуться в приемную Люко. Он отпирает ее, достает из-за пазухи колотушку и бьет по гонгу со стрелкой влево – комната поворачивается. После недолгих блужданий мальчик попадает в помещение с трофеями. Здесь за дверью валяется нечто, похожее на двузубую вилку, – есть ею точно нельзя, но вот использовать в качестве отвертки – вполне. Тут же справа находится второй вентиль. Отпираем замок, поворачиваем его и дважды бьем в гонг с левым поворотником.

Седвик спускается на первый этаж и возвращается к резиденции Люко. Из-за того, что



Сонный Люко совершенно безобиден.



С помощью этой стрелки можно крутить резиденцию Люко вправо.



Железнодорожный музей выглядит как-то бедно.



Башня короля – так близко и так далеко...

СЕДВИК ПРЕДЛАГАЕТ СМОТРИТЕЛЮ ОТКРЫТЬ СВОЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МУЗЕЙ И БРАТЬ С ПОСЕТИТЕЛЕЙ ПО ДЕСЯТЬ ЗОЛОТЫХ ЗА ВХОД.

мы ее повернули, входа больше нет, но можно заглянуть в окошко. Рядом с ним теперь висит ведро. Сбиваем его вилкой и возвращаемся в комнату с трофеями. Один удар по гонгу в любую сторону – и вот апартаменты царя асгилов снова доступны, а вместе с ними и ведерко.

Может, стоит поискать вентили в других местах? Седвик бредет в оружейную, проходит до упора вправо и замечает, что стена двигается, а за ней есть проход. Ну конечно, вот где еще один механизм! Теперь остался последний, а точнее, самый первый увиденный нами – возле небольшого озера. Мельничное колесо начинает работать, и уровень воды резко возрастает. Слева заметен какой-то рычаг, но мальчик вряд ли достанет до него и сумеет удержать, а вот конструкция из ведра и вилки вполне подойдет. Закидываем внутрь Спота, надуваем из него шар – и сверху спускается лифт, на котором Седвик выбирается из логова асгилов.

Но и это еще не все, ведь путь в Корону не найден! Конечно, теперь ее видно гораздо лучше, да и железная дорога просматривается, но прежде надо пообщаться со станционным смотрителем. Клоун подбирает с земли круглый камень и идет к невысокому мужичку, который тут же начинает жаловаться на свои беды, периодически говоря, что поезд не на ходу, а вообще его как такового нет – один нерабочий локомотив остался.

Седвик предлагает смотрителю открыть свой железнодорожный музей и брать с посетителей по десять золотых за вход. Тот с радостью принимает идею, но не собирается пропускать мальчика бесплатно. Тогда малышу приходится наняться в помощники и внести ряд полезных изменений в управление музеем.

Первым делом он нанимается садовником, чтобы отгонять птиц, затем взваливает на себя обязанности прачки, а потом предлагает свои услуги в качестве клоуна. Теперь у Седвика четыре работы, по золотому в день за каждую – но этого слишком мало, чтобы пройти внутрь. Тогда клоун намекает на изменение названия музея, чтобы сделать его менее броским, а потом сбивает цену за вход до восьми золотых. Наконец он предлагает делать скидку в пятьдесят процентов каждому сотруднику, и вот теперь понадобится всего четыре золотых. Но ведь их надо еще отработать!

Быть прачкой просто – снять с веревки дедушкины панталоны, рубашку смотрителя, а потом и бечевку забрать от греха подальше. Избавиться от птиц – тоже не проблема, их напугает хорошее пугало. Достаточно воткнуть в землю колотушку и палочки, а потом накрыть монстра рубашкой – пернатые тут же улетают. Все, работа выполнена, вход в музей открыт.

Чтобы увидеть локомотив, придется подняться на лифте, а он давным-давно сломан. Седвик ножом откручивает один из винтов, на которых крепится полка, и она превращается в горку. Затем он всовывает вилку в дырку для рычага, наматывает дедушкины панталоны на шестеренки, к поручню привязывает веревку, а к веревке – Спота. Ну а что, пускай съездит наверх, посмотрит, как там и что! Но вместо этого гусеницу расплющивает, и она становится плоской – отныне это ее новая форма.

Снимаем панталоны с механизма и накручиваем вместо них Спота, панталоны же отправляются на рычаг, а на полку Седвик кладет круглый камень. Пока тот катится вниз, клоун успевает забежать в кабину лифта.

Дело за малым – запустить паровоз. Для начала следует растопить его, и питомец отправляется в топку, чтобы внутри принять свою огненную форму. Затем он вылезает обратно, забирается под замок на передней части локомотива, превращается в шар – все, можно ехать! А точнее, лететь – ведь только так можно добраться до Короны.

КОРОНА

Вот и добрались. Наконец-то! Правда, король уж слишком глубоко засел и явно не собира-

Спот отправился в путешествие на воздушных панталонах.

ется отпирать ворота, так что придется поднапрячься. Спот принимает форму ленты и отправляется в щель под дверью. Во дворе он видит целого и невредимого Бобби, сидящего рядом с бочкой с водой. Не мешало бы подать ему сигнал о своем присутствии. Гусеница сжигает куст рядом с качелями и видит мышиную норку. Спот превращается в пять шариков и пробирается через нее наверх, к окну.

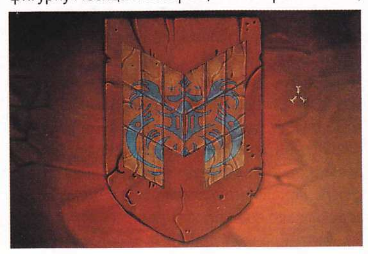
Отсюда он спрыгивает на качели, уже будучи шаром, и быстро становится лентой. Сверху падает камень, и аттракцион подымает питомца Седвика на крышу. В виде мячиков он через водосточную трубу попадает в бочку с водой, где снова надувается. Бочка падает и окатывает Бобби. Тот подпрыгивает от страха и несется в сарай, а Споту опять приходится повторить все трюки, но с одним изменением: на качелях он принимает облик пяти мячиков и долетает аккурат до дырявой крыши амбара, откуда скатывается вниз и попадает в носок на бельевой веревке.

Гусеница раздувается, откатывается вправо, делая из носка рогатку, и опять делится на пять частичек, чтобы выстрелить и попасть в тазик. Что же висит над ним? Ах да, это же панталоны, а если их нагреть, то они превратятся в воздушный шар! Вскоре Спот прилетает на крепостную стену. Теперь он оборачивается мячиком и падает на механизм, поднимающий ворота, – вот и все, вход открыт.

Седвик отламывает ветку от куста рядом с паровозом, снимает штаны Бобби, а затем идет прямиком в замок и обращает внимание на герб, на котором изображены рыбы, выполненные в королевском голубом цвете. Внутри имеется такой же, но в разобранном состоянии. Клоун собирает его и понимает, что одной части не хватает. Ничего, найдем!

Мальчик поднимается на второй этаж, превращает питомца в ленту и засовывает под щит, чтобы затем надуть Спота. За щитом обнаруживается механизм, а за портьерой слева – рычаг, открывающий дверь на балкон. Седвик вставляет ветку в шестеренки, чтобы дверь не захлопнулась, и идет наверх, в комнату астронома.

У старичка перепутались в голове буквы – он несет какую-то ахинею. Виной всему книги на стеллажах, поставленные в неправильном порядке. Клоун расставляет их как надо: вначале A-G, потом H-N, потом O-U и, наконец, V-Z. К астроному резко возвращается дар речи, и он объясняет, что конец света можно остановить, только если вновь забьет фонтан жизни, а без Шепчущего камня это невозможно. Седвик забирает дверную ручку, висящую на книжном шкафу, и ключ справа, мел, рукоятку, фигурку месяца и возвращается в тронный зал,



Вы должны получить вот эту картинку.

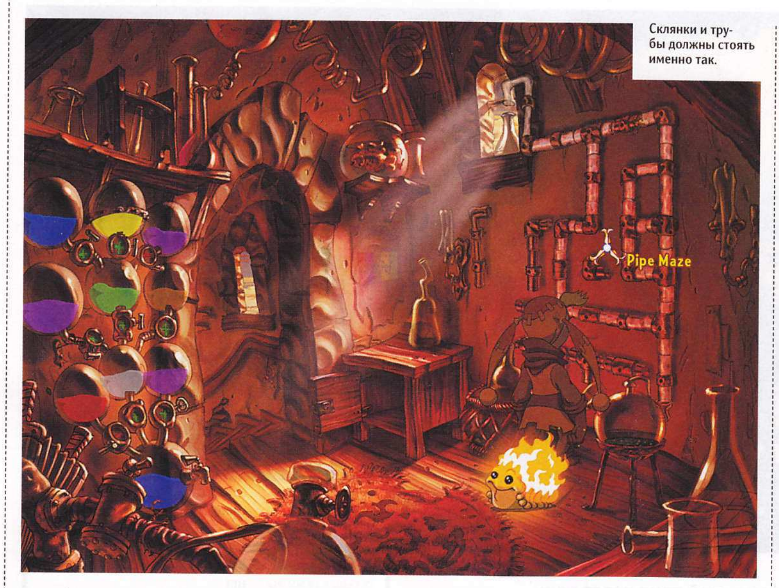
где сразу отпирает замок на троне. Внутри оказывается королевский тайник. Правда, драгоценностями тут и не пахнет, зато валяются плоскогубцы, ломик и пила.

В этот момент мальчик замечает на полу мозаику в форме герба. С помощью ломика он выковыривает требующийся кусочек, но пока не может подставить в разобранную мозаику – цвет не тот. Надо бы это исправить.

Седвик выходит во двор, вставляет рукоятку в колодец и поднимает ведро с водой. Он поднимается в башню (дверная ручка открывает дверь) и попадает в комнату со склянками и диковинными приборами. На тумбочке стоит пустая пробирка, а в ящике хранится ступка. В ней клоун утрамбовывает мел и пересыпает его в ведро с водой, получая белую краску. Теперь необходимо получить голубую краску из аппарата слева, что мальчик и делает, а потом смешивает содержимое ведра и склянки – вот и королевский голубой цвет.

Последняя часть мозаики возвращается на место, и тут же срабатывает потайной механизм, открывая дверь слева от трона. За ней скрывается пыточная, а в одной из клеток валяется скелет. Седвик со вздохом отламывает его руку и приделывает на ее место фигурку полумесяца. Теперь, если бы скелет немного приподнялся, он смог бы срезать ветку оливкового дерева.

Надеваем штаны Бобби на крюк справа, сажаем внутрь Спота, а мальчика отправляем в клетку поменьше. Гусеница превращается в шарик, скелет подпрыгивает и делает свое дело. У нас есть оливки, так что самое время



Склянки и трубы должны стоять именно так.

ОЛИВКОВОЕ МАСЛО В БАНКЕ НА ВЕРХНЕЙ ПОЛКЕ. ДОСТАТЬ ПОЛУЧИТСЯ ЛИШЬ У ГУСЕНИЦЫ, ЕСЛИ РАЗДЕЛИТЬ ЕЕ НА ПЯТЬ МАЛЕНЬКИХ СПОТИКОВ.

добраться до перегонного куба в башне! Нагреваем его воспламенившимся Спотом и с помощью пробок устраняем неприятности с трубами. Все, оливковое масло готово, правда, оно в банке на верхней полке. Достать получится лишь у гусеницы, если разделить ее на пять маленьких Спотиков. Но неуклюжесть у семьи Седвика врожденная — банка падает в сарай. Чем не повод навестить Бобби!

Этот трус советует мальчику не вмешиваться, быстро замолкает и прячется в свою бочку. Тем временем корова успевает сожрать банку, но клоун доит ее и получает целое ведро оливкового масла. Стоит устроить Споту небольшие хождения по мукам и вытащить из него треклятый Шепчущий камень, но прежде Седвик подбирает с пола в сарае веревку и возвращается в пыточную.

Он запихивает жаровню под дыбу, пропиливает в ней отверстие и насаживает гусеницу с помощью гвоздей, вытащенных плоскогубцами из доски под скелетом. Чтобы уж наверняка достать артефакт, мальчик крепит плоскогубцы к костлявой руке и цепляет туда же веревку, а потом засовывает изобретение в Спота. Ура, артефакт вернулся!

Седвик кладет его на панель с шариками в комнате у астронома — теперь он должен расставить их в правильном порядке, ведь каждый шар отвечает за какую-то планету. Рисунок на доске и энциклопедия на книжном стеллаже подсказывают, что нужно делать, и в итоге клоун расставляет все следующим образом: над отверстием для рычага красный шар, затем по часовой стрелке розовый, зеленый, голубой и желтый. Однако правильного порядка недостаточно. Чтобы запустить планетарий, надо залить в него смазку через трубу. Единственная подходящая — слуховая, используемая престарелым астрономом. Седвик проводит гвоздями по доске, чтобы старик выронил трубу от дикого звука. Мальчик всовывает ее в прибор, заливает масло и вставляет ручку в специальную дырку. Фонтан жизни начинает бить ключом, но тут Спот превращается в куколку, а из планетария вырывается синяя сфера, приходившая к Седвику в кошмарах. Она говорит, что он сделал все, что от него требовалось, для уничтожения мира. Но парнишка не согласен с таким положением дел. Он набирает склянку живой воды, а потом вставляет в шестеренки рукоятку. Время замирает, мир окрашивается в черно-синие тона, а к Короне подходит армия асгилов во главе с Люко.

Седвика бросают в тюрьму, но в этот раз разговор с охранником мало помогает — тот уже не такой добрый и не станет менять пленнику клетку. Вместо этого он вздергивает ее под потолок, где клоун хватает с подоконника камень и швыряет его в сидящего рядом Бобби. Тот визжит, и Седвика спускают вниз. Но и тут обнаруживается хороший булыжник, который мальчик просовывает в механизм над клеткой королевского гонца. Еще одна беседа со стражем заканчивается падением клоуна, но в этом есть и плюс: его личная тюрьма ломается, и он свободен.

Вернувшись наверх, Седвик подбирает ломик и просит аудиенции у Люко. Он предлагает царю асгилов быть его личным шутом и показывает, на что способен: отрыжкой произносит имя нового короля (L-O-U-C-A-U-X). Тот поражен и принимает мальчика на службу, освобождая его от оков. Во дворе Седвик берет бомбы из сумки, висящей на драконе, чтобы затем вернуться в тронный зал и оборвать ломиком шланги рядом с троном. Люко затапливает какая-то дрянь, а клоун мчится в комнату астронома.

Здесь он забирает слуховую трубу, разбивает телескоп ломом и осколком стекла разрезает веревки на старике. Чтобы повернуть время вспять, Седвик засовывает в телескоп бомбы (веревку он смочил в масле шестеренок и приделал к ним), трубу и Спота. Затем использует осколок стекла, чтобы подпалить фитиль, и... Бум!

Часы снова тикают, а Седвику пора на аудиенцию к королю. Не успевает он перейти мост, как откуда ни возьмись появляется Люко в образе грязевого монстра. Он обещает золотые горы, если мальчик согласится помочь ему, но все без толку — юный клоун выливает живую воду в водосток, а бывший царь асгилов падает и тянет за собой ребенка. В последний момент появляется Спот, превратившийся в бабочку, и перетаскивает Седвика на другую сторону. Он подбирает дедушкины панталоны и заходит в башню короля.

Странно, но покои совсем не королевские, да и его величества не видно. Лишь большое зеркало стоит посреди комнаты. Седвик протирает его панталонами и...


Синяя сфера умолкла — хоть что-то радует в конце света!

АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО

COLLAPSE: ЯРОСТЬ

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	CREOTEAM
ИЗДАТЕЛЬ	БУКА
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	БУКА
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	DEVIL MAY CRY 4
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	НЕТ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.COLLAPSE-GAME.COM
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	2,4 GHZ, 2 GB, VIDEO 256 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	3,0 GHZ, 4 GB, VIDEO 512 MB



Иногда разработчики заканчивают свой труд через пару лет после релиза. Есть ли у игры второй шанс? Можно ли на ходу сменить жанр, добавить в готовую концепцию чуждые ей принципы?

СЛИШКОМ МНОГО ХЛАДНОКРОВИЯ

Первая часть «Коллапса» была необычной. Киевские разработчики выбрали кровавый жанр «изруби всех», за границей известный под лаконичным словом slasher, но добавили в него десятки спокойных фрагментов. От игрока ждали вдумчивого, уравновешенного отношения, точного расчета и хладнокровия.

Целый уровень — знаменитая киевская Лавра — был лишен врагов полностью. Причина проста: населить церковный двор клыкастыми монстрами было как-то... неправильно. Неинтеллигентно.

Что получилось в результате? Нечто странное. Представьте, будто в компании хулиганов появился очкарик с двумя высшими образованиями. Пусть его поступки окажутся эталоном дебоширства, пусть кровь будет литься литрами, а в карманах возникнет коллекция выбитых зубов, — по-настоящему своим он не станет никогда.

Вот и «Коллапс» остался непонятым. Хорошая графика, интересная боевая система, идеальный дизайн уровней оказались малозначимыми в рамках жанра. Все привыкли крушить монстров десятками, а тут с рядовым пехотинцем приходилось разбираться с осторожностью.

Мало того, половину сценария герой ходил с мечом, половину — с автоматом и дробовиком. От нас требовали в равной степени хорошей работы с клинком и с пистолетом (если уж стрелять, так в голову!). Решение реалистичное, но неудачное с точки зрения продаж. Ни горячим поклонникам пулеметов, ни адептам меча нельзя было однозначно порекомендовать диск с игрой.

«Коллапс» оставил ощущение боевика с ролевыми элементами, но без ролевых элементов. То бишь пресловутые «элементы» там ощущались, даже подразумевались, казалось, вот-вот они появятся — но нет, пусто, обошлись без них. Привыкшие к Diablo игроки остались неудовлетворенными.

ЗАГРОБНАЯ ЖИЗНЬ ГЕРОЯ

Увидев народную реакцию, создатели игры поняли: необходимо *добавить в игру драйва*. Легко сказать, конечно, но только как? Нельзя же купить вдохновение в магазине, нельзя одолжить килограмм любви у приятелей.

В реальности сложная задача разделилась на целый набор подцелей, порой принципиально меняющих весь процесс. Ремонт вылился в массовую замену деталей, словно превращение грузовика в автобус, — лишнее упростилось, сложное трансформировалось, запутанное распрямилось, яркое перекрасилось.

На первый взгляд картинка осталась знакомой. В конце первой части главный герой пожертвовал собой ради некой непонятной, но явно высокой цели. Увы, его доблесть оказалась лишней — стихия выплюнула недожеванного Родана вместе с мечом и пистолетом.

Клиническая смерть разительно повлияла на способности персонажа. Каждое убийство превращается в мучительный выбор: как именно избавиться от противника, с какой стороны воткнуть меч или вогнать пулю.

Локомотив новаций дал имя всему дополнению. Разрубая монстров, герой злится все сильнее — и в один ужасный момент терпение переполняется, экран становится багровым (надо полагать, от кровавой пелены на глазах). В *состоянии ярости* Родан убивает врагов с одного удара, легко ввинчиваясь в середину толпы.

Ярость — не просто украшение или развлекающая пауза. У нового режима нашлось чисто практическое следствие: «Коллапс» избавился от изматывающих битв в замкнутых пространствах, когда герою приходилось в основном уворачиваться от клыков. Раньше легко было на пятнадцать-двадцать минут завязнуть в комнате, кишащей злыми тварями, — это не было слишком опасно благодаря нашей скорости, но процесс откровенно надоедал. Теперь в таких ситуациях есть четкая граница: счетчик ярости быстро наполняется, и вскоре мы гарантированно избавляемся от любой толпы врагов.

■ ■ ■

Как вы уже поняли, после трагедий первого «Коллапса» герой стал относиться к жизни проще. Некоторые старые проблемы оказались надуманными, искусственными. Раньше для сложных комбинаций нужна была хитрая последовательность нажатий мышиной кнопки — щелчок, щелчок, пауза, щелчок, щелчок, щелчок. Мы словно не играли на компьютере, а передавали азбукой Морзе монотонную шифрограмму.

В «Ярости» нас избавили от подобных сомнительных развлечений. Щелк-щелк-щелк-щелк-щелк... жмем, пока палец не устанет, а Родан на экране выделывает акробатические трюки на зависть.

Похожая метаморфоза произошла с боссами. Раньше битвы венчались тестом на реакцию: на экране появлялись указатели, а мы должны были мгновенно ответить нажатием соответствующей стрелки на клавиатуре. «Яростный» Родан действует проще. В поединке с тем же самым червем достаточно быстро-быстро жать на кнопку мыши, а на монитор в такие моменты можно вовсе не отвлекаться. Меньше сложностей, больше эмоций.

Казалось бы, «Коллапс» всего лишь упростился? Вот тут нас и ждет сюрприз. Хитрая ролевая система требует холодного расчета при убийстве.

МАТЕМАТИКА БОЯ

Итак, «Коллапс» обзавелся элементами ролевой системы. За каждого зарезанного врага Родан получает опыт и постепенно растет в уровнях. На каждом из них он выбирает способность для усиления.

Все просто и привычно? Как бы не так!

Дело в том, что количество получаемого опыта зависит от того, как именно не повезет противнику. Наша цель – не просто уничтожить супостата, но сделать это с максимальной эффективностью.

Это интересно: разработчики воплотили в игре принцип «противник – это ресурс», рассматривающий монстров как источник всего полезного.

Перечислим варианты убийства в игре:
- стрельба из пистолетов, дробовиков и автоматов;
- простые удары мечом и атаки после уклонения;
- комбинации из фехтовальных ударов;
- энергетические суперудары;
- атаки в режиме ярости.

Примерно тот же набор, если не считать последнего пункта, был и в первой части «Коллапса». Все эти варианты более или менее успешно приводят к гибели противника, и, собственно, в выборе оптимального варианта и заключена радость от игры.

Нововведение в том, что удары мечом не только приводят к гибели врага, но и увеличивают опыт, энергию и ярость. Выбор комбинации ударов влияет на то, какой из ресурсов будет увеличен больше других. На практике это выглядит просто: зажимаем перед ударами стрелку влево (вправо, вперед, назад), и выбор совершен.

На заметку: один из ударов способен восстанавливать здоровье. Находим одинокого противника и режем его в правильной последовательности – и не нужна аптечка. Прикладной вампиризм в действии.

К чему же привел новый механизм? Первое, что мы заметим, – большинство битв теперь проходят на мечах. Даже если у врагов в руках автоматы, тянет подобраться к нему вплотную и оттяпать голову. Успеет ранить? Не страшно, его же кровью и восполним потерянное. Огнестрельное оружие мы достаем, когда действительно припечет.

Главное следствие глобально: во второй половине игры все резко зависит от решений на предыдущем этапе. Разовьем получение ярости – и чуть ли не половину игры пройдем в «красном режиме», буквально разрывая зверей в клочки. Усилим высасывание энергии – и будем бить молниями направо и налево, попутно замедляя время для гарантированно точных выстрелов между глаз. Вложимся в одну из энергетических способностей – и получим одно, но крайне мощное оружие.

Ролевая система в «Коллапсе» совсем не для галочки. Редкий случай: дополнение изменило мрачное отрицание в графе *«Интерес повторной игры»* на кровожадное «да!». Нерядовое достижение.

■ ■ ■

Описанного было бы вполне достаточно, но разработчиков было не остановить. Они добавили к игре еще и «Испытания» – нерядовые достижения, так популярные ныне (не в последнюю очередь благодаря World of Warcraft). Среди пятидесяти целей – уничтожить всех на уровне исключительно мечом, убить



В режиме ярости на пейзаж уже не полюбоваться.

ХИТРАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА ТРЕБУЕТ ХОЛОДНОГО РАСЧЕТА ПРИ УБИЙСТВЕ.

сотню врагов без потерь здоровья, дойти до конца уровня с максимальным боезапасом.

Это не просто украшение к игре – если выполнить достаточно испытаний, то увеличатся характеристики Родана. На высокой сложности это более чем востребовано!

Мало? Еще появился новый режим «Арена», где необходимо выстоять как можно дольше на замкнутом уровне. Ощущения от него смешанные – вроде бы и не мешает, но выглядит явно чужеродным элементом, как гоночный тюнинг на джипе.

ОБОРОТЕНЬ НА ПРИЛАВКЕ

Трансформация сидит на Родане как влитая. Обидно даже, что «Коллапс» не был изначально таким! Хорошо бы пробежать по старым местам, избавляясь от всего живого по-новому.

Увы, такое желание возникает не на пустом месте, оно вырастает на прочном фундаменте недостатков. Изменения оказались слишком глобальными: «провисающие» детали резко улучшены и усовершенствованы, но явные успехи первого «Коллапса» вдруг куда-то исчезли.

Визитной карточкой оригинальной игры были впечатляющие уровни. Причем это касалось и их продуманности, и внешнего вида. Уровень, скопированный с киевского вокзала, оказывался впечатлением в прямом смысле – он впечатывался в игровой опыт на долгий срок.

Сейчас же мы бегаем по однообразным улицам и подворотням, различающимся только графически. Лишь бой на стадионе радует новизной, но его слишком мало. Больше того, сценарий оказался неожиданно коротким, мы только разогнались – и уже победа.

■ ■ ■

Вместе с очками наш хулиган почему-то избавился и от широкого кругозора. Перед нами абсолютно незнакомая личность, свежая игра, почему-то активно использующая графику «Коллапса» двухлетней давности.

Новинка, несомненно, достойнее прошлой инкарнации. Тем, кто уважает жанр, ее даже неприлично пропускать, но все-таки важная изюминка потерялась. Родан теперь слишком напоминает коллег по мечу и дробовику.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — **9**
- + ЧЕРЕДОВАНИЕ ТИПОВ СРАЖЕНИЙ
- – ДИЗАЙН УРОВНЕЙ

ГРАФИКА — **8**
- + РАЗНООБРАЗИЕ, ДЕТАЛИ
- – ОПТИМИЗАЦИЯ

ЗВУК — **7**
- + МУЗЫКА УЧАСТВУЕТ В ДЕЙСТВИИ
- – НАВЯЗЧИВЫЙ МОТИВ

ИГРОВОЙ МИР — **7**
- + РЕАЛИСТИЧНОСТЬ
- – КРАТКОСТЬ СЮЖЕТА

УДОБСТВО — **10**
- + КАМЕРА, СООТВЕТСТВИЕ СТАНДАРТАМ
- – НЕТ

НОВИЗНА — –

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ — +

ВЕРДИКТ

Дополнение не просто изменило игру, оно вывернуло «Коллапс» наизнанку.

РЕЙТИНГ ИГРЫ	НАГРАДА ИГРЫ
87%	

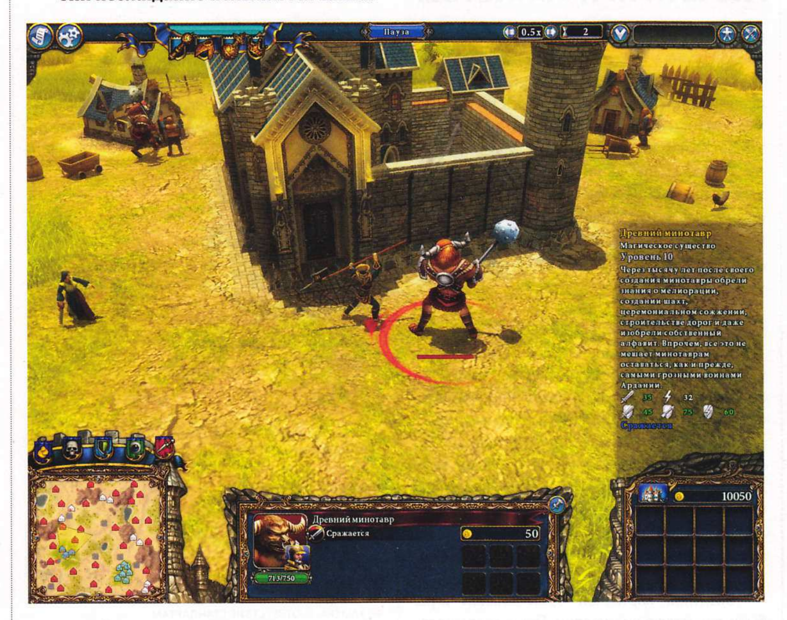
РЕЙТИНГ ДОПОЛНЕНИЯ	НАГРАДА ДОПОЛНЕНИЯ
80%	



БИТВЫ АРДАНИИ

Его величество не может жить без приключений на свою корону. Подданные не успели отдохнуть в своих уютных и теплых гильдиях после гоблинского нашествия, и мудрые летописцы еще не дописали эпическое сказание «о героическом подвиге близ храма Грум-Гога», а королю уже скучно, и он желает зрелищ. И было бы вдвойне здорово, если бы эти самые «зрелища» кусались, бегали вокруг замка и гонялись за невозмутимыми сборщиками налогов. Часто так случается, что если очень хочется неприятностей, то они неожиданно появляются сами...

ЖАНР	СТРАТЕГИЯ НЕПРЯМОГО КОНТРОЛЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
РАЗРАБОТЧИК	1C: INO-CO
ИЗДАТЕЛЬ	PARADOX INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM, MAJESTY 2: ТРОН АРДАНИИ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.MAJESTY2.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	2 GHZ, 1 GB, VIDEO GEFORCE 6800 GT 256 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	CORE 2 DUO 3 GHZ, 2 GB, VIDEO GEFORCE GTX 260 512 MB
ДОПОЛНЕНИЕ	
ТРЕБУЕТ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ	



Наивный стражник поздно понял, что полез «бодаться» не с тем монстром. Древний минотавр разделает беднягу одним ударом.

Крысопаладины собственными персонами.



ПУСТЬ НАЧНЕТСЯ ОХОТА!

Все началось с того, что снедаемый скукой Великий Король решил поохотиться на оборотня. Советник ожидал от этой охоты обычной победоносной схватки – как раз такой, чтобы развлечь государя, но все оказалось несколько сложнее. Оборотень был не самым обычным, а крайне мстительным и злопамятным, и как только закончилась охота, так сразу началась война. По всей Ардании монстры, казалось уже навсегда усмиренные, начали нападать на города и замки. Всюду звучат призывы о помощи – то от купцов Торговой гильдии, то от восточных графов и даже от самого Конклава жрецов! Мало того, в королевстве начали пропадать герои, разведчики обнаружили настоящий город монстров, а в столице внезапно созрел заговор против короля!

> ОБОРОТЕНЬ БЫЛ НЕ САМЫМ ОБЫЧНЫМ, А КРАЙНЕ МСТИТЕЛЬНЫМ И ЗЛОПАМЯТНЫМ.

Несомненно, эти беды были связаны друг с другом, но даже мудрый Советник не сразу сумел понять, кто стоит за всем этим...

Новая кампания, как и предыдущая, состоит из восьми глав. Но и самым закаленным в арданийских боях игрокам мало не покажется – даже с выключенным генератором случайностей играть сложно.

В «Битвах Ардании» действительно есть на что посмотреть: начнем мы с охоты на непримечательного (на первый взгляд) оборотня, потом же отразим атаку минотавров, посетим вражеский монстрополис, предотвратим заговор против его величества и даже вступим в схватку с удивительными существами, именуемыми крысопаладинами.

Это интересно: в дополнении вновь появились великие артефакты, завоеванные королем за время оригинальной кампании.

ВРАГИ КОРОЛЕВСТВА

Главным новшеством второго дополнения стало расширение бестиария. Самые неординар-

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КАМПАНИИ

Перед вами перечень всех миссий и событий в кампании «Наследники ночи».

Осторожно, спойлеры!

- **Одинокий маг** — начало истории, охота на оборотня.
- **Забота о кошельке** — помощь Торговой гильдии, подвергающейся атакам монстров.
- **Огненная стена** — кто-то организовал и уговорил напасть на Арданию древних минотавров из глубокой пустыни, король готовится отразить нападение.
- **Теория заговора** — король и его Советник противостоят заговору. Кругом враги, и вчерашние друзья в любой момент могут стать врагами.
- **Охота на охотника** — в одной из провинций стали пропадать герои; выяснилось, что на них открыл охоту невиданный монстр.
- **Город монстров** — в самом сердце Ардании появился целый город монстров!
- **Земля без богов** — священные земли захватили крысы, причем не простые, а настоящие крысопаладины.
- **Ошибка оборотня** — битва с главным злодеем.

■■■

Несмотря на скромные заявления и слабую PR-кампанию проекта, «Битвы Ардании» оказались в чем-то ярче первого дополнения. Недостаток новшеств компенсируется интересным сюжетом с увлекательными заданиями, а неполадки в сетевой игре исправлены. Отпугнуть поклонников Majesty 2 от покупки игры может разве что цена, совершенно астрономическая для этого объема нововведений.

ные личности, появившиеся в «Битвах Ардании», — это уже упомянутые крысопаладины. Всего их два вида — **паладины** и **сенешали Чумы**. Эти продвинутые формы крысолюдей играют роль «танков», атака у них не сверхсильная, но своими ударами они заражают героев, ослабляя их и нанося урон какое-то время. Расширилась популяция волколаков. Не считая главгада, добавлено два вида этих чудных зверушек — **благородные волколаки** и **де волколаки**.

Благородные волколаки совсем не безмозглые звери, какими их принято считать. Они прекрасно разбираются во всем, что должен знать современный образованный оборотень: в медицине, анатомии, химии, астрономии, кулинарии и в средствах борьбы с блохами.

От своего единственного представителя из оригинальной Majesty 2 эти типы отличаются повышенной проворностью и назойливостью. Пополнение прибыло и в ряды быкоголовых существ. **Древние** и **старейшие минотавры** — грозные монстры, по силе атаки сравнимые разве что с мастерами меча Крольма, не говоря уже об их огромном запасе здоровья. Впервые этих рогатых красавцев вы повстречаете в миссии «Огненная стена».

«Битвы Ардании» продолжают возрождать существ, присутствующих в оригинальной игре 2000-го года, но безжалостно вырезанных в Majesty 2. После амнистии гоблинам и Лунорду пришел черед возвращения **карликов**. Они по-прежнему известны как отличные строители, а воины из них довольно слабенькие. Познакомиться с этими созданиями мы сможем в миссии «Город монстров».

Число боссов тоже увеличилось. В миссии «Охота на охотника» нам предстоит встреча с **Охотником Коатлем**, а в финале игры разобраться с виновником всех бед — коварным магом со звучным графским именем **Дон Басилио де Торвега**.

Это интересно: в королевстве были замечены и переселенцы из других миров. В самом финале кампании дополнения мы сможем увидеть (если выполним дополнительный квест) **Драконов Иллиса** — судя по описанию, прибывших в Арданию из мира «Кодекса войны», другой игры от 1С: Ino-Co.

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ — КООПЕРАТИВ!

В последнее время вошел в моду режим совместного прохождения, и эта же участь постигла и Majesty 2. Правда, «кооператив» не стал откровением и присутствует всего в двух одиночных заданиях.

В миссии **«Победный союз»** замки игроков расположены неподалеку друг от друга. Задача: совместно справиться с врагами — самые сильные из них расположены на противоположном конце карты. Вторая кооперативная миссия — **«Долгий сон королей»**. Здесь замки расположены на разных концах карты, а цель на острове посередине.

Главная угроза в этих двух испытаниях — не войска короля-конкурента, а монстры, угрожающие обоим игрокам. Так как ресурсов для быстрого и полного развития обоим игрокам может и не хватить до начала серьезных стычек, то лучше всего заранее (ну, или по ходу миссии) договариваться, кто кого будет строить, а затем выступать единым фронтом.

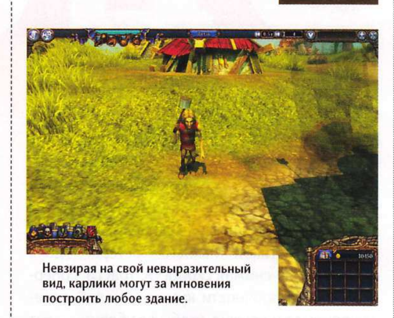
На заметку: кооперативные миссии можно проходить и одному, в этом случае противник будет менее агрессивным. Сама же возможность играть в одиночку на сетевых картах нужна лишь для того, чтобы понять, чего ожидать от миссии и как бороться с грядущими напастями.

Кроме этих миссий, игра стала толще еще на две обычные сетевые карты — **«Битва лордов»** (1 против 1) и **«Король горы»** (на трех игроков, против всех). Все это мы получим во внутриигровом магазине абсолютно бесплатно. Платного контента дополнение в игру не добавляет.



Это сработала магическая ловушка, и кому-то, ступившему туда, очень не поздоровилось.

Очень знакомая зверушка. Дракон, доставленный прямиком из Иллиса.



Невзирая на свой невыразительный вид, карлики могут за мгновения построить любое здание.



Волколаки возмужали и готовы доставить королю двойную порцию неприятностей.

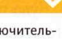
НОВИЗНА 6

⊕ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ, ИНТРИГУЮЩИЙ СЮЖЕТ, ОБИЛИЕ НОВЫХ МОНСТРОВ И ИХ ЖИЛИЩ, КАРТЫ НА СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ, ИСПРАВЛЕНЫ ОШИБКИ СЕТЕВОГО РЕЖИМА

⊖ НЕ ОТМЕЧЕНЫ

ВЕРДИКТ

Второе дополнение можно назвать исключительно сюжетным. На этот раз значимых изменений в игровом процессе не произошло, но атмосфера по-прежнему на высоте, а новая кампания «Наследники ночи» подарит несколько увлекательных часов.

РЕЙТИНГ ИГРЫ	НАГРАДА ИГРЫ
87%	
РЕЙТИНГ ДОПОЛНЕНИЯ	НАГРАДА ДОПОЛНЕНИЯ
75%	



BLUR

Последние несколько лет в среде автосимуляторов идет ожесточенная борьба за реалистичность управления и модель повреждений. Даже насквозь аркадная серия Need for Speed уже давно старается как может. У кого автомобили меньше прощают ошибки или красивее разбиваются вдребезги — тот и победил. Складывается ощущение, что игры, в которых нет ни того ни другого, теперь обречены на провал. Между тем простых, но все же качественных проектов жанр давно не видел... до выхода Blur.

ЖАНР	СИМУЛЯТОР ТЕХНИКИ
РАЗРАБОТЧИК	BIZARRE CREATIONS
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	CRASHDAY, MASHED
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, РАЗДЕЛЕННЫЙ ЭКРАН
АДРЕС В СЕТИ	WWW.BLURGAME.COM
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	3,4 GHZ, 1 GB, VIDEO 256 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	CORE 2 DUO 1,8 GHZ, 2 GB, VIDEO 256 MB

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

Blur представляет довольно редкий поджанр: гонки со стрельбой. Здесь нет ни сложной физики, ни необходимости в тонкой настройке управления, ни дифференцированной схемы повреждений. Можно даже успешно проходить повороты тактикой «пьяного мастера»: вдоль отбойника, не снижая скорости. Трасса, соперники, шкала прочности кузова и целый арсенал приемов и оружия, чтобы ее убавить, – вот главные составляющие игры.

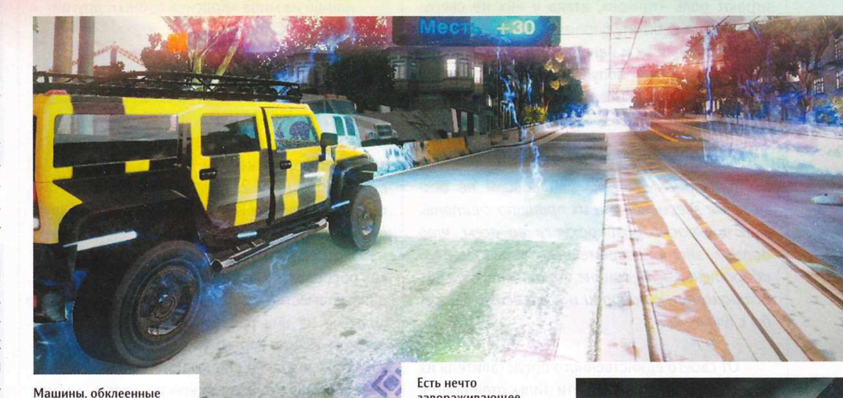
Начинается все как обычно: массовый старт, каждый пытается вырваться вперед. Несколько секунд спустя за задним бампером автомобиля вырастают три схематичных дисплея-ячейки. Тем временем ревущий табун стальных лошадей приближается к первой линии так называемых зарядов – в воздухе перед машинами материализуется ряд из нескольких значков. Стоит наехать на один из них, как приз тут же займет крайнюю ячейку. Ничего, хватит почти на всех: заряды повторно появляются буквально секунду спустя. Вот теперь механизм дорожного безумия запущен, а водителям остается только выбрать удобный момент, чтобы начать обмен любезностями.

Кому-то досталась *молния*: прямо вперед один за другим летят три выстрела розовой субстанцией. Прием, требующий особой меткости.

Куда проще обращаться с *ракетой*: грозного вида сфера, словно пришедшая из фантастических боевиков, сама наведется на цель и почти наверняка ее достигнет. Жертва при этом сделает эффектное сальто, лишаясь прочности корпуса.

Любителям контактного боя придется по вкусу *импульс*, расталкивающий всех противников вокруг в разные стороны. Высший пилотаж – спихнуть кого-нибудь с обрыва.

Разумеется, традиционные *мины* нашли воплощение и здесь. Нет ничего лучше, чем оставить парочку ловушек на выходе из поворота. Как ни странно, миной можно выстрелить вперед. Если не найдет сразу, об кого бы взорваться, – осядет у первого препятствия на своем пути.



Машины, обклеенные винилом, можно получить только у боссов.

Есть нечто завораживающее в том, чтобы обгонять элитные автомобили на усиленном фургоне, похожем на маршрутку.

В погоне за особо резвыми товарищами пригодится *электрошок*. Часть трассы перед лидером гонки окажется под напряжением. Стоит заехать в одну из «горячих» областей, как машина получит удар током и заметно потеряет в ходовых качествах.

Разумеется, есть и несколько «положительных» зарядов. Это *ремкомплект* для восстановления повреждений, дающий временную неуязвимость *щит* и *ускорение*. Последнее поможет и в прохождении сложных поворотов: можно на пару секунд остановить машину и изменить ее направление, после чего она с места понесется вперед.

ГОНКИ ДЛЯ ЦЕЗАРЯ

К выбору зарядов нужно подходить тщательно – во многом от этого зависит успех в гонке. Исчезают они сразу же после использования, а ограничение в три ячейки заставляет постоянно думать, что в каком порядке использовать, что подбирать, что нет, а что вообще следует поскорее сбросить ради более полезной находки.

Ситуация на трассе постоянно меняется, но заряды тоже требуют постоянного внимания. Иногда разобраться в арсенале просто не успеваешь, хотя, казалось бы, задача не такая уж и сложная.

Одновременно с этим нужно постоянно следить за тем, что происходит за спиной. Вряд ли найдется игра, в которой придется пользоваться зеркалом заднего вида столь же часто. И на то есть пара серьезных причин. Во-первых, молниями и ракетами можно стрелять в обратном направлении, а значит, висящим на хвосте преследователям всегда можно насолить. Во-вторых, запущенные в вас снаряды можно сбить на подлете все теми же молниями и ракетами или нейтрализовать импульсом, подпустив поближе. Такая война на два фронта добавляет игре остроты, а заезды без зеркала уже кажутся немыслимыми.


Такая мясорубка — вполне обыденное явление.

Кроме того, чтобы уж точно никому не стало скучно, в режиме карьеры действует целая система дополнительных целей под названием «мастер-классы». Прямо на трассе размещены специальные значки. Стоит такой подобрать, как начнется небольшое задание на время: например, попросят продемонстрировать управляемый занос или поразить врага молнией в полете. Для этого будут созданы все условия. Нужны определенные заряды? Они сразу появятся в инвентаре, если есть место. Не обойтись без особого участка трассы? Так вот же он! Все честно. Мастер-классы намертво привязаны к месту и от раза к разу остаются прежними. О том, зачем они нужны, мы поговорим чуть позже.

Другой тип заданий — «показательные заезды». За хитрым названием скрывается езда на время сквозь ряд ворот. Но это только звучит легко: шириной они всего в четыре или пять метров, а расставлены зачастую не самым тривиальным способом. Головной боли добавляют враги: уж очень они любят от души нанести удар сбоку в самый ответственный момент.

ЧЕРНЫЙ СПИСОК

Карьера устроена довольно просто, но есть пара необычных особенностей. Налицо заимствования у **Need for Speed** — здесь виден след сразу трех частей серии. Цель игры не выбивается из традиций: стандартный сценарий про подъем из низов до звания лучшего гонщика в мире. Трассы делятся на три вида: обычное соревнование с зарядами, заезд по контрольным точкам на время, где на дороге можно подобрать ускорение и прибавку к драгоценным секундам, — и гонка на выживание, где требуется уничтожить максимум почти беспомощных хлипких машин, неспешно едущих впереди игрока.


Через мгновение я продолжу движение как ни в чем не бывало.

С РОСТОМ ПОПУЛЯРНОСТИ ОТКРЫВАЕТСЯ ДОСТУП К НОВЫМ АВТОМОБИЛЯМ. НИКАКИХ ДЕНЕГ, ПОКУПОК И ТЮНИНГА — ВЫБИРАЕМ ЧТО НРАВИТСЯ И ВПЕРЕД.

На пути к успеху придется поставить на место несколько маститых конкурентов. Под каждого крутого соперника отведено по этапу, всего их девять. Чтобы открыть к ним доступ, нужно копить маячки. Их дают за завершение соревнования на призовом месте, за успех в показательных заездах и в награду за зрительские симпатии — его можно получить, заработав определенное количество очков популярности. Чтобы понравиться болельщикам, нужно как можно быстрее проводить мастер-классы и активнее вести себя в соревновании. Каждое хоть немного выделяющееся действие — будь то починка, хороший занос, меткий выстрел или высокий прыжок — привлекает к себе внимание зрителей. Если выполнять такие приемы один за другим и комбинировать их, то будет увеличиваться множитель очков. Но удержать его очень непросто.

С ростом популярности открывается доступ к новым автомобилям. Никаких денег, покупок и тюнинга — выбираем что нравится и вперед. В целом машины не сильно различаются между собой, в пределах одного вида — уж точно. А вот на поздних стадиях игры на тему транспорта уже стоит задумываться.


Спрашиваете, что тут делает BFG? О, да это просто местные ракеты.

Но вернемся к нашим боссам. Естественно, просто так они со всякими хулиганами один на один не катаются, поэтому сперва будьте добры пройти хотя бы два соревнования и выполнить четыре уникальных условия. Кто-то попросит взорвать минами двадцать противников, кому-то захочется, чтобы вы скинули врага в воду, а кое-кто в вашу сторону и не глянет, пока не натрете полтора километра асфальта в управляемых заносах. Отчасти требования зависят от характера босса — агрессивного мужика на «Хаммере» интересует, много ли машин раскурочил игрок, а популярного хиппи — поддержка болельщиков. Если в конце концов выиграть у босса поединок, то в придачу к побежденному автомобилю достанется и улучшение, использованное врагом. К сожалению, от всех этих модернизаций почти нет прока — влияние на игровой процесс слишком мало. Но еще обиднее за то, что схватки с боссами отличаются от обычных уровней только количеством противников. А ведь как можно было бы развернуться с такой концепцией игры!


Как ни странно, этот ржавый жук – самый юркий в своем классе.



РАЗМАЗНЯ

Графика в Blur довольно посредственна, но это с лихвой компенсируют количество и разнообразие треков. Здесь нет серьезной физики, зато поведение автомобиля в воздухе довольно предсказуемо, а плохо пройденный поворот снижает шансы на победу лишь слегка.

Но есть один неудачно реализованный аспект игры, который крыть нечем. Это интерфейс. Меню, графические элементы. Одним словом, все то, что приходится видеть вне гонок. Впрочем, во время заездов всяких глупостей тоже хватает. Почему сорвавшаяся с трассы машина не считается разбитой и возвращается на дорогу с прежним показателем прочности? Неужели было так трудно прикрутить счетчик расстояния до финиша для незамкнутой гонки в горах? Почему не показывается привычное время круга, отрыв и отставание гонщиков в секундах? От чего зависит количество соперников? Чем не угодил разработчикам нормальный, кругленький такой спидометр со стрелочкой?

И все это еще цветочки. Ягодки пойдут в тот момент, когда вы, к примеру, отправитесь в меню настроек. Схем управления геймпадом — три, клавиатурой — две. Просто переназначить клавиши нельзя. Было бы логично предположить, что на выбор предлагается курсор и WASD. А вот и нет! WASD действительно есть, но второй вариант — полнейшая белиберда, где за разгон, торможение и половину других функций отвечает одна рука, а за все остальное, включая повороты, — другая. Переучиться не желаете?

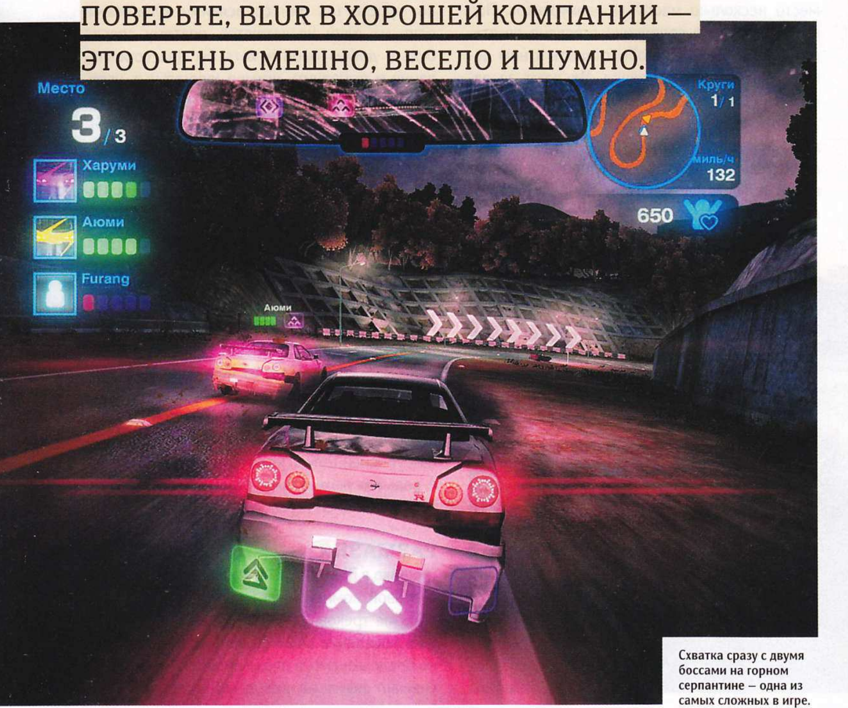
И так тут везде. Глупо, неудобно, странно. Будто бы кто-то нарочно все портил и путал. Трассу до финальной загрузки посмотреть нельзя, хотя одна из подсказок с издевкой предлагает выбирать автомобиль в зависимости от соревнования. О том, что у игры все-таки есть уровни сложности, вы наверняка узнаете, случайно заметив надпись «Ctrl — сложность» на экране выбора этапа карьеры. Создавать новые локальные учетные записи и переключаться между существующими так просто нельзя — нужно зайти в систему под другим пользователем или подменить сохранения в системной папке. И вообще даже одиночных заездов нет — только карьера.



Сейчас кто-нибудь непременно начнет толкаться. Импульсами.

Зато в многопользовательском режиме есть возможность игры на разделенном экране! Ох, давно же такого не было на родном ПК. Но чтобы начать игру, придется пройти целый квест. Клавиши управления для разделенного экрана отличаются от тех, что в одиночном режиме, но их просто *негде* посмотреть. В меню настроек пусто. Тем не менее игра с друзьями вживую подарит вам куда больше положительных эмоций, чем карьера. Поверьте, Blur в хорошей компании — это очень смешно, весело и шумно.

ИГРА С ДРУЗЬЯМИ ВЖИВУЮ ПОДАРИТ ВАМ КУДА БОЛЬШЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ, ЧЕМ КАРЬЕРА. ПОВЕРЬТЕ, BLUR В ХОРОШЕЙ КОМПАНИИ — ЭТО ОЧЕНЬ СМЕШНО, ВЕСЕЛО И ШУМНО.



Схватка сразу с двумя боссами на горном серпантине – одна из самых сложных в игре.

■■■

В момент, когда пишутся эти строки, Blur еще не добралась до полок магазинов, поэтому за кадром остались сетевые режимы. Как только любители «живых» состязаний хлынут в игру, мы сразу приступим к подробному изучению.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — 8
- (+) ДИНАМИКА, ПРОСТОТА В ОСВОЕНИИ, РАЗНООБРАЗНОЕ ОКРУЖЕНИЕ, ОТЛИЧНАЯ СЕТЕВАЯ ИГРА
- (−) НЕОДНОЗНАЧНЫЙ БАЛАНС, ОТСУТСТВИЕ ОДИНОЧНЫХ ЗАЕЗДОВ

ГРАФИКА — 7
- (+) СИМПАТИЧНЫЕ МОДЕЛИ ЛИЦЕНЗИРОВАННЫХ АВТОМОБИЛЕЙ, ЭФФЕКТЫ, ЦВЕТА
- (−) СЛАБОВАТАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ

ЗВУК — 9
- (+) ЗВУК ЗДОРОВО ПОМОГАЕТ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ГОНКЕ, ПРИЯТНЫЕ РИТМИЧНЫЕ МЕЛОДИИ
- (−) ЕСЛИ НЕ ЗАГЛЯНУТЬ В НАСТРОЙКИ ЗВУКА, ТО ЕЗДИТЬ БЕЗ МУЗЫКИ ПРИДЕТСЯ ПОЧТИ ВСЕГДА

ИГРОВОЙ МИР — 8
- (+) МАССА НЕПОХОЖИХ ДРУГ НА ДРУГА И СО ВКУСОМ ОФОРМЛЕННЫХ ТРАСС
- (−) БЕЗЛИКИЕ ПЕРСОНАЖИ, ПОЧТИ ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ СЮЖЕТА

УДОБСТВО — 3
- (+) БЫСТРОЕ АВТОМАТИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ АВТОМОБИЛЯ НА ТРАССЕ
- (−) ПОЧТИ ВСЕ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ НЕУДОБНО, — НЕУДОБНО. И ЛОКАЛИЗАЦИЯ НЕМНОГО НЕРЯШЛИВАЯ

НОВИЗНА — +

ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ — +

ВЕРДИКТ

Веселые простые гонки, которые требуют хорошей реакции и быстрых решений. Превосходно подходят для игры в компании. Главное — не испугаться интерфейса и не позволить ему вывести вас из себя.

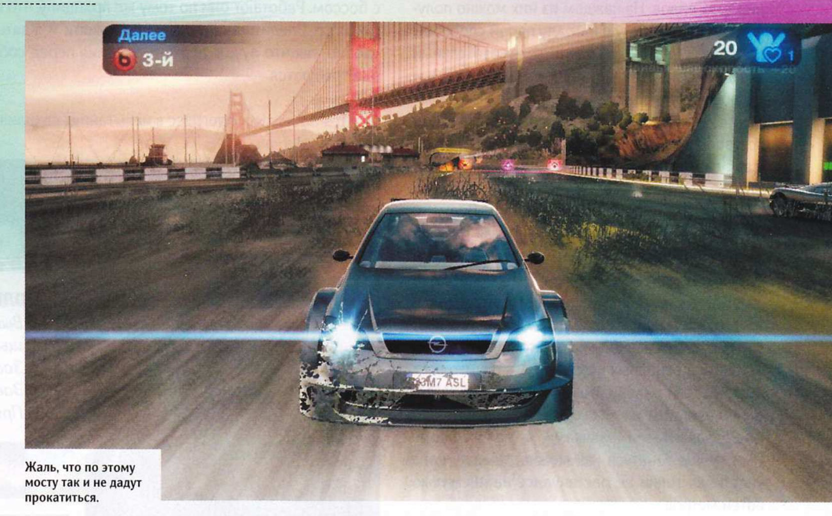
РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА: 77% | **НАГРАДА ЖУРНАЛА**

» РУКОВОДСТВО

ЗАРЯДЫ

Заряды — это основа игрового процесса Blur, которая отличает проект от всех остальных. Поэтому с них мы и начнем. За управление зарядами отвечают четыре клавиши. Одна — за сброс из инвентаря, вторая просто активирует заряд (эта кнопка на самом деле не нужна вообще), а еще две — в определенном направлении, вперед или назад. Если у заряда нет направления, то он активируется по нажатии любой из этих двух клавиш.

Молния. Единственный «многоразовый» заряд. Три выстрела, каждый отнимает по половине ячейки прочности. С одинаковым успехом бьет вперед и назад. Хоть и имеет хлипкий вид, не стоит его недооценивать. За счет скорости снарядов врага легко застать врасплох, к тому же большие расстояния на самом деле не вызывают особых трудностей. Жертвы заметно сворачивают в сторону, пытаясь восстановиться. Это отличный оста-



Жаль, что по этому мосту так и не дадут прокатиться.

ЗАМЕДЛЕНИЕ ОТ УДАРА ТОКОМ НАСТОЛЬКО СИЛЬНОЕ, ЧТО ДЛЯ ОБЪЕЗДА ПРЕПЯТСТВИЯ СТОИТ ЗНАЧИТЕЛЬНО СБРОСИТЬ СКОРОСТЬ.

навливающий эффект, которым можно здорово подорвать планы врага. Например, помешать взять подходящий заряд. Конечно, если требуется быстро нанести урон, то лучше стрелять очередью. Но если нужно по максимуму напакостить, постарайтесь сдержать соблазн, тщательно прицельтесь и бейте одиночными с интервалом около полутора секунд. Тогда враг сильно замедлится, наверняка во что-нибудь врежется и даст себя догнать.

Еще молнии здорово пускать в заносе на поворотах средней длины — надо же портить настроение тем, кто в них хорошо входит.

Ракета. Снаряд с системой самонаведения. Очень эффектное оружие, но на самом деле оно не сильнее других — всего лишь единица урона. Целью назначается ближайший по направлению движения автомобиля супостат. Учитывайте, что ракета сначала перестраивается в нужный ряд и только потом на всех парах устремляется к мишени. Пораженная машина взмывает вверх на добрых три метра и переворачивается, продолжая двигаться в ту же сторону. Если в полете она не встретит никаких препятствий, то все закончится вполне безобидно. Чтобы подобное происходило как можно реже, пускайте ракеты перед входом в повороты и особенно — на въезде в тоннели и помещения с низким потолком. Есть шанс, что тогда жертве придется пробыть пару лишних секунд снаружи.

Не обольщайтесь тем, что ракета сама ищет цель: она взорвется, встретив любое препятствие, и от нее можно увернуться. К тому же она очень медленная. Если снаряд пустили в вас, то не пытайтесь вилять на прямых — потеряете слишком много времени и вряд ли добьетесь своего. Лучше примите удар и езжайте дальше. Хотя есть варианты и лучше: выстрелить в сферу молнией или другой ракетой, поставить на ее пути мину.

Ракетой можно стрелять назад. В таком случае наведение не производится.

Мина. Не только внешне похожа на ракету, но и имеет аналогичные эффекты. Вот только закручивает автомобили по вертикальной оси, а не горизонтальной. Это дезориентирует гораздо больше и подставляет жертву под другие машины. Естественно, на узких проходах и поворотах мина особенно уместна. Взрывается без задержек, поэтому отлично работает даже против тех, кто уже наседает на задний бампер.

Мину можно не только оставить на земле позади машины, но и запустить вперед на немаленькой скорости. Если не взорвется сразу, то остановится у края дороги и будет ждать гостей. Выстрел по мине молнией или ракетой уничтожит ее.

Электрошок. Перед лидером гонки появляются три круглых ловушки. Стоит в одну из них попасть, как она исчезнет, но скорость резко снизится, а корпус получит повреждение на пол-единицы.

От игрока эффект не зависит. Запускайте этот заряд, если противники оторвались слишком сильно. Разумеется, лучше всего работает на узкой дороге и резких поворотах. Но не забывайте о том, что ловушки появляются только на открытой местности. Для особенно бодрого эффекта соберите три электрошока и выпустите их разом.

Замедление от удара током настолько сильное, что для объезда препятствия стоит значительно сбросить скорость. Совершая маневры, можно заехать в опасную зону, но совсем на чуть-чуть. А можно поступить проще и пропустить кого-нибудь вперед — выполнять функции сапера. Вежливым воздастся.

Импульс. Требует тесного контакта с противниками, чтобы быстренько его нарушить, — отталкивает ближайших врагов на несколько метров в стороны, замедляет их и наносит единицу урона каждому. Единственное оружие, действующее на нескольких лихачей разом.

Очень ценный заряд для контроля позиции, который позволяет себя более уверенно чувствовать на первом месте... или на втором, если вы вот-вот начнете обгон. Главное, чтобы у противника не было такого же.

Импульс — это еще и прекрасное защитное средство. Лопает ракеты и мины за метр-два до встречи, но подгадать нужный момент бывает непросто.

Ускорение. Название говорит само за себя. Лучше всего использовать на выходе из поворотов и длинных прямых. Про таран забудьте — в Blur он не оправдан абсолютно.

А если использовать заряд ускорения назад, то ускорение превращается... превращается ускорение... в элегантный пневмотормоз! Эта очень странная на первый взгляд штуковина здорово поможет на резких коротких поворотах. Начинаете крутить баранку, не сбавляя скорости, выходите на прямую, включаете заряд и крутите машину в нужную сторону. Чтобы сориентироваться, смотрите на карту. Только не перестарайтесь, а то быстро влетите в заграждение.

Ремкомплект. Восстанавливает четыре ячейки прочности. Самые крепкие машины состоят из семи «кубиков», так что одного «гаечного ключа» хватит, чтобы восстановить значительный запас здоровья кому угодно. Иметь такой про запас никогда не помешает.

Щит. На пять секунд спасет автомобиль от любых напастей. Вскрыть скорлупу раньше срока может только разряд электрошока.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В рамках карьеры вам встретятся соревнования трех видов. На каждом из них можно получить дополнительную награду парой способов. Во-первых, нужно выполнить показательный заезд. Ищите желтый значок со стрелкой — он обозначает начало маршрута для прохождения. Если с первого раза проехать через все ворота не получится — ничего страшного, у вас еще будет шанс на последующих кругах. Сперва постарайтесь оторваться от противников и изучите все хитрые повороты. Времени на задание обычно дается полно, так что можете без стеснения тормозить и плавно проходить виражи.

Вторая награда — приз зрительских симпатий. Чтобы получить ее, достаточно держаться вместе с основной массой гонщиков и участвовать в основных потасовках, паля изо всех орудий. Если очков симпатии все же не хватает — налегайте на мастер-классы, обозначенные оранжевыми значками с человечками. Ими лучше заняться как можно раньше, пока участники гонки не растянулись на несколько сотен метров.

Все соревнования проходят на кольцевых трассах, за одним исключением. Спуск с горы Харуна — единственный незамкнутый трек в игре. Давайте посмотрим, в чем же нам предстоит участвовать.

Гонка. Гонки с разрядами. Основной и, пожалуй, самый увлекательный вид соревнований.

Заезд по постам. Нужно проехать через все контрольные точки как можно быстрее. Со стартом запускается обратный отсчет, но с каждым преодоленным постом время увеличивается. По паре секунд добавляют специальные призы, разбросанные по трассе. Из зарядов доступно ускорение.

Гонка на выживание. А вот это уже коечто необычное. И совсем не то, что вы подумали. Задача игрока — собирать молнии и заниматься геноцидом автомобилей вне зависимости от формы кузова и цвета покрытия, набивая дополнительное время. Представлено четыре вида машин. На каждую нужно потратить от одного до трех выстрелов. Взрываясь, они используют заряд против игрока. Хотя синие машины с импульсом на борту, наоборот, играют нам на руку. Для удобства все подробности вынесены в таблицу неподалеку.

Поединок. Формально это четвертый тип соревнований, но никакой принципиальной разницы с обычными гонками нет. Один или два противника, новый автомобиль и модернизация на кону. Вот и все отличия.

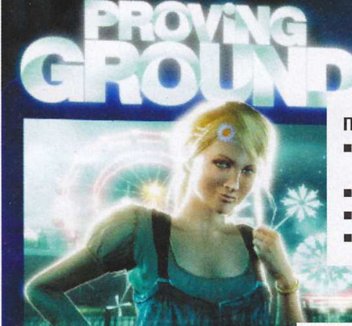
ГОНКА НА ВЫЖИВАНИЕ

Цвет	Прочность	Заряд	Время
Зеленый	1	Молния	+3
Желтый	2	Мина	+6
Красный	3	Ракета	+10
Синий	1	Импульс	+3

ИСПЫТАНИЯ

В рамках каждого этапа карьеры нужно выполнить четыре испытания, чтобы добраться до дуэли с боссом. Работают они по тому же принципу, что и привычные достижения в Blur или любой другой игре. Следить за успехами по памяти и ждать капризных всплывающих подсказок не очень удобно, так что лучше держать задания перед собой на бумаге. Заодно я дам пояснения там, где они требуются.

На заметку: прогресс в испытаниях сохраняется тут же, завершать соревнование не нужно.



ПОЛИГОН

- *Выполните не менее 80 успешных атак с помощью зарядов.*
- *Завоюйте более 7000 болельщиков.*
- *Завершите 4 соревнования на различных авто.*
- *Примите участие в 5 соревнованиях.*



ГОРОДСКИЕ ПИЖОНЫ

- *Отразите щитом не менее 3 зарядов.*
- *Уклонитесь от 3 электромагнитных ловушек. Требуется проехать максимально близко к области действия электрошока.*
- *Соберите не менее 40 зарядов бонусного времени.*
- *В 5-м соревновании пройдите каждый пост на трассе с 14-секундным запасом.*



ЛЮБИМЕЦ ПУБЛИКИ

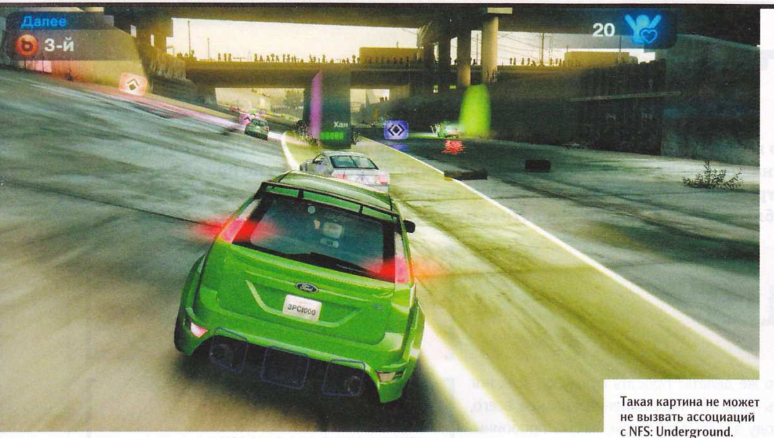
- *Проведите не менее 5 мастер-классов.*
- *Завершите не менее 2 показательных заездов.*
- *Получите приз зрительских симпатий не менее 4 раз.*
- *Выиграйте 5-е соревнование, выполнив не менее 1 фан-комбинации X5.* Фан-комбинации отображает сердечко в правой части экрана. Просто проведите несколько атак подряд, и множитель поднимется до нужной величины.





ЖЕСТОКАЯ ИГРА

- *Столкните 1 авто в воду с помощью импульса.* Очень удобное место есть в порту Лос-Анджелеса, в конце трассы.
- *Разбейте вдребезги 100 авто.*
- *Поразите импульсом 5 авто.*
- *Получите не менее 6 маячков в ходе 6 соревнования.*



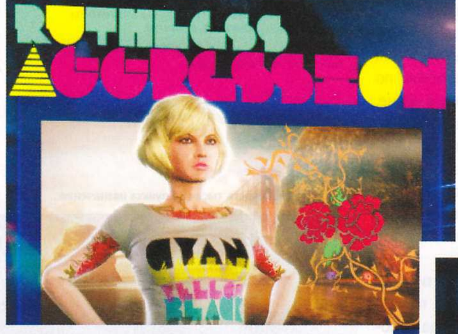
Такая картина не может не вызвать ассоциаций с NFS: Underground.





ДВОЙНОЙ УДАР

- *Сбросьте мины вперед и поразите 5 авто.*
- *Протараньте 5 авто, применив ускорение.* Воспользуйтесь модификацией «фан-ускорение», чтобы облегчить себе задачу.
- *В гонке на выживание выполните 10 бонусных попаданий.* Для этого уничтожьте несколько машинок подряд за короткое время. Синие лучше взрывать в первую очередь — они повреждают все вокруг и вполне могут сделать всю работу за вас.
- *Разбейте вдребезги 1 авто и финишируйте первым в 6-м соревновании.*

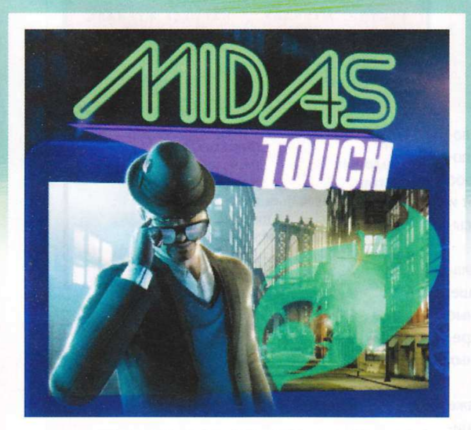


ШКВАЛЬНЫЙ ОГОНЬ

- *Сбейте 5 авто ракетами, выпущенными в обратном направлении.*
- *Одновременно поразите импульсом несколько машин не менее 5 раз.*
- *Поразите электрошоком 10 авто.*
- *Завершите показательный заезд в рамках 6-го соревнования.*

БОЙ БЕЗ ПРАВИЛ

- *Защититесь от 3 мин.* Просто собирайте мины с включенным щитом.
- *Выпустите полный заряд молнии в 8 авто.* Все три выстрела должны достигнуть цели.
- *Выиграйте любую гонку, не разбившись вдребезги и не используя ремкомплект.* Придется отказаться от атак в пользу щитов и ускорений.
- *Выиграйте 6-е соревнование на автомобили Харуми.*



ЦАРЬ МИДАС

- *Выполните управляемый занос на 1500 метров.* Спокойно, это необязательно делать одним виражом. Просто почаще пользуйтесь ручником на поворотах. Как раз набьете нужную величину, проходя остальные испытания.
- *Уничтожьте более 4 зарядов.*
- *Выполните 4 чистых тройных ускорения.* Возьмите машину побыстрее и отправляйтесь на заезд по постам в Барселоне. Набрав три заряда, используйте их подряд на длинной горке, стараясь ехать прямо и ничего не задевая.
- *Получите не менее 25 маячков.*



ТАИНСТВЕННЫЙ ВРАГ

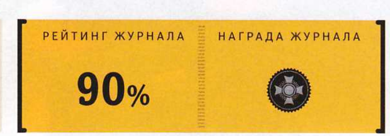
- *Сохраняйте скорость 120 миль/ч на протяжении всего круга.* Выполняется во второй гонке, в Сан-Франциско. Оторвитесь от противников и собирайте ускорения. Перед единственной серией поворотов сбросьте скорость хотя бы до 140 и аккуратно входите в нее. Если что-то пойдет не так — используйте заряды. Задачу упрощает то, что круг считается не от старта, а от того момента, когда вы набрали 120 миль/ч.
- *Успешно выпустите не менее 15 молний в обратном направлении.*
- *Заминируйте 20 авто.* То есть просто взорвите минами. Направление неважно.
- *Выиграйте все 6 соревнований.*

МИНИ-ИГРЫ



нами вуду, с нами вампир… О чем это мы? Ах да, сегодня у нас целых две игры будут стараться вас напугать. Пугаться или нет, дело ваше — но познакомиться с ними стоит. А если мистика и магия — это не про вас, то можно засучить рукава и взяться застраивать острова одного океанского архипелага. Что? Такая работа вам не по душе? Ну тогда вот вам дирижабль, вот вам штурвал — и летите на нем в синюю даль!

GUNS OF ICARUS



ЖАНР	АРКАДА
РАЗРАБОТЧИК	MUSE GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	MUSE GAMES
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	2 GHZ, 512 MB
ПЛЮСЫ	
ВОЗМОЖНОСТЬ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ, РАЗНООБРАЗИЕ ОРУЖИЯ, ГРАФИКА	
МИНУСЫ	
ПОЧТИ ОТСУТСТВУЕТ СЮЖЕТ	

Зачем мне такие большие очки? Это чтобы ветер не задувал в глаза дождем, пылью и дымом. Зачем мне такие большие пушки? Чтобы отстреливаться от нахальных пиратов. А зачем мне такой большой дирижабль? Да чтобы улететь отсюда куда глаза глядят! Ну, или хоть куда-нибудь, если вдруг какой груз перевезти надо… Дорого за извоз не возьму – лучшей платой будет пушка побольше…

«Орудия Икара» – простая история о дирижабле и его пилоте. Летим из пункта А в пункт Б, пытаясь отбиться от налетающих со всех сторон пиратов на самолетах и сохранить свою жизнь и груз. Но если кто-то решит, что это просто, – он жестоко ошибется. Ведь нападающие не будут ждать, пока вы подойдете к пулемету, прицелитесь и расстреляете их. Пока вы выцеливаете один самолет и пытаетесь сбить его, два других заходят с кормы и прицельно бьют по двигателям, такелажу или грузу… Потерять двигатели значит зависнуть на месте. А уничтожение части груза хоть и не так страшно, но сильно ухудшает награду за выполнение задания. Учитывая, что только так можно добыть новое вооружение, это достаточно серьезный аргумент поддерживать грузовой отсек в целости и сохранности.

Что же делать? Бросать пушку, со всех ног нестись туда, где повреждения сильнее всего, и на ходу заделывать дыры, латать пробоины, вязать канаты и закручивать гайки! Никто ведь не обещал, что одиноким воздухоплавателям в этом странном будущем будет легко…

Хотя у вас есть выбор: лететь сложным маршрутом или сэкономить время, пойти по легкому пути, но недополучить награду в конце. Если вы играете в Guns of Icarus первый раз, лучше так и сделать. Потому что если в описании маршрута сказано «сложный» – это значит действительно сложный, а не «придется немного напрячься». На сложных заданиях пираты прут отовсюду и почти непрерывно. Да и техника у них куда мощнее…

Уследить за всем в одиночку теоретически можно. Тут пожертвовали немного груза, там позволили двигателю загореться… Но куда удобнее и (что главнее!) интереснее – играть в это вчетвером. Если такая команда хорошо организована, то даже самые сложные перелеты станут проще. Заодно будет потом что рассказать на досуге: «Только мы уже успокоились и починились, как из-за облаков вдруг выскакивает эскадрилья пиратов…»

Поздний час, двадцать тысяч до пункта назначения…



DEADTIME STORIES



ЖАНР	ПОИСК ПРЕДМЕТОВ
РАЗРАБОТЧИК	I-PLAY, NIKITOVA GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	BIG FISH GAMES
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	800 MHZ, 512 MB
ПЛЮСЫ	
АТМОСФЕРНОСТЬ, СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ, ВУДУ	
МИНУСЫ	
НЕТ	

Здравствуйте, меня зовут Эдвард Блэкгейт, и на этом кладбище я знаю каждую могилу, каждый камень, каждый цветок. Я ухаживаю за ними, привожу в порядок. Но главное, если вы прислушаетесь, то услышите… Ведь те, кто лежат здесь, хотят рассказать вам свою историю. Слушайте очень внимательно – у духов самые тихие голоса…

Приходилось ли вам когда-либо заниматься черной магией? А что скажете, если вам предложит провести ритуал вуду? «Мурашки по коже»? Тогда осторожнее с этой игрой, ведь именно этим и придется заниматься! Чтобы услышать до конца историю Джесси, колдуньи из Нового Орлеана, игроку нужно будет освоить приготовление волшебных зелий, наладить отношения с потусторонними силами и решить множество запутанных головоломок. А как иначе, ведь Джесси умерла много лет назад, еще в позапрошлом веке. Да и история ее не из простых – в ней густо клубится дым от брошенных в огонь куриных и жабьих лапок… Ну, и классической кукле с воткнутыми в нее булавками тоже найдется место.

Но сперва придется побродить по кладбищу, решая всякие задачки, которые то и дело будут возникать перед вами. Сложность головоломок может быть очень разной. Бывают совсем простые, вроде той, где нужно взять в одной локации лейку, в другой ножницы, а в третьей – полить определенный кусочек земли, чтобы вырос цветок, который потом надо срезать. А бывают и такие, где придется напрячься, – например, сыграть на пианино нужную мелодию.

Хотя на самом деле все этапы игры сделаны похоже. Что-то не дает вам пройти дальше. Вы узнаете новое заклинание. Находите нужные компоненты. Смешиваете их и устраняете препятствие. Видите очередной набор озвученных картинок из жизни колдуньи.

Но при этом заскучать вы не успеваете! Даже в «поисковых» кусочках игры. Пусть в них нет никаких вывертов, а только честный seek-and-find, но все предметы подобраны так, чтобы не выпускать игрока из атмосферы «ужастика» и черной магии. Готовьтесь искать крылья летучей мыши, козьи черепа и глазные яблоки.

Ну а если вдруг вы чего-то найти не можете (к примеру, понятия не имеете, на что вообще похожа эта штука), к вашим услугам «перезаряжающаяся» подсказка. И любую головоломку можно пропустить, если ее решение отняло у вас слишком много времени.

Так что вперед! И не бойтесь духов – они просто хотят поговорить…

Рабочий стол колдуна. Сейчас чего-нибудь намешаем!



ИМЕНЕМ КОРОЛЯ

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 90%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЖАНР	МЕНЕДЖЕР
РАЗРАБОТЧИК	PLAYRIX ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	NEVOSOFT
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	500 MHZ, 128 MB
ПЛЮСЫ	
ГРАФИКА, ИНТЕРФЕЙС, ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	
МИНУСЫ	
НЕАВТОМАТИЗИРОВАННЫЕ ДЕЙСТВИЯ	

Стихийное бедствие разрушило дома на целом архипелаге, состоящем из маленьких островов. Фундаменты стоят, дороги худо-бедно в порядке, людей хватает, вот только с жилищным фондом проблемы. К счастью, хитрые островитяне успели припрятать где-то кучи денег, так что дело лишь за королевской строительной компанией. Вот тут мы и впрягаемся в упряжку!

Под нашим руководством строят, добывают ресурсы, возводят новые дома, улучшают старые, запускают производство, восстанавливают общественные здания. Мы же собираем деньги с местных жителей, параллельно приторговывая стройматериалами, — небольшие подработки тут тоже в цене.

Со стороны процесс напоминает «большие» экономические менеджеры вроде Anno, но там мы выступаем в роли губернатора или главы компании. В «Именем короля» игрок — скорее управляющий среднего звена или прораб, взявший на себя сразу несколько функций разного уровня. Именно он определяет, какое здание и где будет стоять, где продолжится работа, а где мы будем просто собирать деньги. Если он видит, что проблема с досками, то может, ни с кем не советуясь, построить лесопилку. Захочет — снесет хижину и заложит на ее месте банк, если королю так выгоднее.

Перед каждым заданием мы получаем четкий список целей, а уж как именно мы их выполним — наши проблемы. Захотим — вложимся в здания для быстрого экономического развития, чтобы потом вернуться к конкретному указанию «построить пять коттеджей». Захотим — наймем побольше подчиненных, чтобы собирать налоги без очередей. Захотим — будем потихоньку строить нужное по мере поступления налогов.

Задачи сами по себе легкие. Проблемы «у меня закончились все ресурсы» нет: подождем минутку, и жители накопят новые налоги. Другое дело, что для «золотого» рейтинга задачу нужно выполнить за короткий срок. Вот тут-то и приходится разрываться: одновременно хватать налоги, быстро двигая мышью, и хитро все планировать. Необходимо одновременно задействовать моментальную реакцию и расчет на пять-десять шагов вперед. Правила игры постоянно меняются, появляются новые типы зданий, другие ресурсы. Только что мы были зациклены на деньгах — и вот, извольте, у островитян появился параметр «счастье». Теперь нужно стараться, чтобы шумный рынок был подальше от жилых кварталов.

Игра интересна прежде всего людям с математическим складом ума, которым приятно расправляться с запутанными уравнениями. Здесь мало искусственных головоломок, задачи логичны, а среди огромного множества решений есть одно оптимальное, и именно оно приносит наибольшее удовольствие.

В планах: достроить коттедж, продать дерево на рынке, дать взятку разбойнику.



LOVE AND DEATH: BITTEN

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 80%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЖАНР	ПОИСК ПРЕДМЕТОВ
РАЗРАБОТЧИК	PLAYFIRST
ИЗДАТЕЛЬ	BIG FISH GAMES
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	600 MHZ, 64 MB
ПЛЮСЫ	
ГРАФИКА, СЮЖЕТ, ИНТЕРЕСНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ	
МИНУСЫ	
МОНОТОННОСТЬ «ПОИСКОВОЙ» ЧАСТИ	

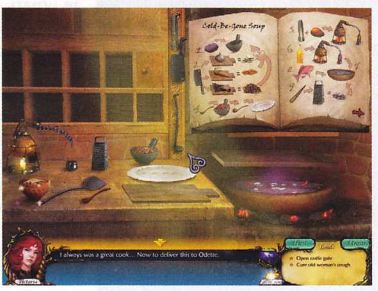
Уж сколько раз твердили юным девам — не нужно ночью лезть на крышу, увидев там симпатичного незнакомца! Ведь наверняка он окажется вампиром, потом заявится в спальню, потом... А дальше — любовь, злая колдунья, заклятье, поиски противоядия, еще больше любви... В общем, неприятностей не оберешься и родственникам расходы. Но повторяй — не повторяй, а ведь все равно лезут и влюбляются, спасу нет!

Вот так и героиня этой игры, Виктория, однажды ночью заприметила на крыше в родном селе молодого человека. А тот заприметил ее. И если интерес девушки был бескорыстным, то незнакомец преследовал гастрономические цели. А проще — искал, кем бы перекусить да свою хозяйку накормить. Их короткую встречу прервало неожиданно начавшее вылезать из-за горизонта солнце — и, возможно, это и к лучшему, и история на этом могла закончиться... Но Виктория зачем-то последовала за незнакомцем в лес, туда, где виднелись шпили старого темного замка.

Что странно — игра вроде бы сделана в жанре «поиск предметов», но через некоторое время понимаешь, что тебя гораздо больше интересуют судьбы героев. И почему-то не возникает желания нажать на кнопку «Пропустить», когда дело доходит до новой головоломки. Ведь они здесь или совсем простые, или интересные (странно, но третьего не дано). Скажите, вы когда-нибудь готовили суп от кашля для старой колдуньи? Если да, то вы в курсе, что для него непременно нужно натереть на терке рог единорога? А сколько всяких действий нужно совершить вампиру, чтобы просто напиться крови, — ведь просто поймать кого-нибудь и укусить он по доброте своей не может...

Но когда из-за края экрана прилетает ворона, держа в лапках список вещей, которые надо вот сейчас немедленно отыскать... Как-то сразу начинаешь зевать и даже немного обижаешься — как будто в самом интересном месте фильма неожиданно сделали перерыв на рекламу. Однако радует, что предметы нужно не только искать, но и объединять во что-то новое или расставлять по своим местам. Но даже это не спасает от желания «перемотать» этот фрагмент игры...

Спасает одно: сюжет и его герои. И хочется узнать, чем же закончится их история, — пусть даже для этого придется отыскать еще четыре кисточки и понять, куда же засунуть вот этот вот зеленый кирпич...



Рецепт и оборудование для приготовления антипростудного супа.

STARCRAFT 2 С WHITE-RA

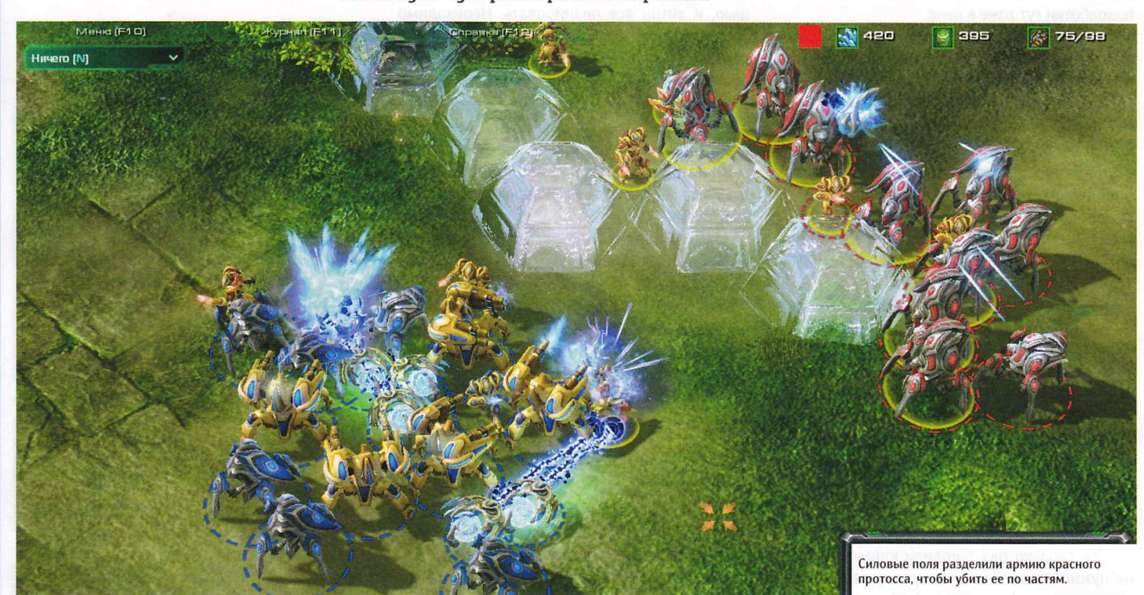
УРОК №2

ПРОВОДИМ РАЗВЕДКУ, ДОБЫВАЕМ РЕСУРСЫ

Жанр	стратегия в реальном времени
Разработчик	Blizzard Entertainment
Издатель	Blizzard Entertainment
Издатель в России	1С-СофтКлаб
Сетевые режимы	интернет
Адрес в сети	www.starcraft2.com

В прошлом номере вы детально познакомились с тремя расами и изучили три простых тактики. А сегодня мы сделаем следующий шаг и поговорим о разведке. Ведь одно дело — использовать тактики «пан или пропал», атакуя вслепую, и совсем другое — делать выбор на основе объективной информации. Представьте двоих боксеров. У первого на голове мешок, и он яростно размахивает кулаками, надеясь хоть куда-то попасть, а второй ясно видит противника и анализирует ситуацию. Поэтому главная задача, которую я постараюсь решить в этой статье, — это помочь вам стать «видящим».

Помимо разведки, мы затронем и другую важную тему дебюта — постройку рабочих и их распределение. А в конце статьи вас, как обычно, ждут несколько готовых тактик, чтобы чуть-чуть расширить ваш арсенал.



Силовые поля разделили армию красного протосса, чтобы убить ее по частям.

- **Когда начинать разведку?**
- **Кем лучше разведывать?**
- **Куда ехать и лететь?**
- **Как трактовать разведданные?**
- **В чем преимущество агрессивной разведки?**
- **Есть ли место контрразведке?**
- **Как разведывать после дебюта?**
- **Сколько рабочих нужно для счастья?**
- **Изучаем тактики**

Важность разведки очевидна в любой RTS, однако ею тем не менее многие пренебрегают или уделяют недостаточно внимания. Так что давайте я просто приведу конкретный пример. В прошлой статье я предложил вам изучить и опробовать на практике три быстрых развития (rush). Чем больше вы будете играть, тем чаще и вас самих будут пытаться «рашить». Вы будете спокойно развиваться, уходить в технологии, и вдруг откуда ни возьмись — вражеская банда низкоуровневых бойцов. Мелочевка, шпана, недостойная грандиозных стратегических планов. Но отбиться нечем, и партия окончена.

Но если провести раннюю разведывательную операцию, легко понять, что готовится быстрая атака. Тогда у вас будет время принять меры.

Случай из практики: я отправил свой зонд на разведку сразу после заказа первого пилона. Карта была на двух человек — расположение противника было очевидным. Оказавшись на вражеской базе (это был терран), я сразу понял — что-то тут не так. Мало рабочих, вообще нет казармы! Опытному игроку сразу станет ясно, что казарма строится недалеко от вас и скоро придут гости. Чтобы отбиться от такой атаки, нужно перестать клепать рабочих, забыть о технологиях и срочно строить армию. Увидев возле моих врат вражеского пехотинца и рабочего (он, зараза, уже строил бункер), я снял с добычи ресурсов половину зондов, произвел зилота и без особых потерь отбился. Довести партию до победы было уже делом времени.

Но профилактика ранних атак — это всего лишь самый яркий пример. Разведка нужна и тогда, когда противник не замышляет с ходу ничего агрессивного. Когда вы найдете вражескую позицию, то сможете понять, идет ли ваш оппонент в технологический отрыв или делает ставку на экономику. А может, он решил выбрать оборонительную тактику? Давайте рассмотрим всевозможные варианты.

Если противник быстро развивает технологии, у него будет меньше войск, и этим можно воспользоваться.

Если ему по душе экономическое преимущество, то, пока мощная экономика не начала приносить дивиденды, войск тоже будет меньше. За это его можно наказать. Есть, конечно, и другой вариант — попробовать захватить

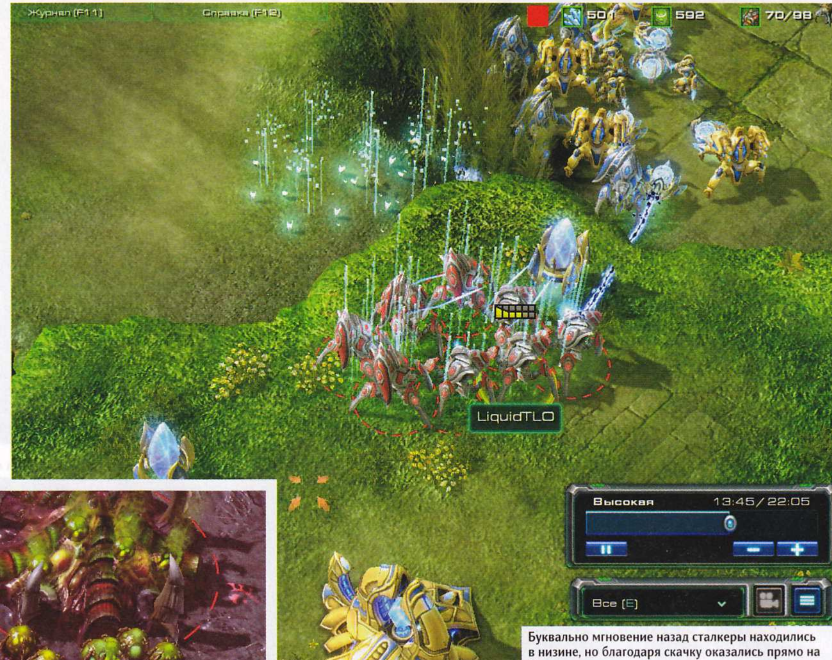
еще больше ресурсов и самому уйти в развитие.

Бывает, что пугливый противник сразу тратится на защитные сооружения. В этом случае главное – не суетиться. Спокойно стройте дополнительную базу и развивайтесь. Экономика всегда бьет защиту.

Если враг полагается на конкретный род войск, вы успеете изменить свой состав армии для максимально эффективного противодействия.

Благодаря разведке вы можете понять, строит ли противник новые базы. Понять его план в этой игре.

Разведка даст информацию о передвижении вражеских войск. Они не должны выскакивать из тумана войны, как чертик из табакерки.



Буквально мгновение назад сталкеры находились в низине, но благодаря скачку оказались прямо на базе противника.


Удачная разведка – зонд заметил рассадник тараканов.

Разведка покажет слабые места в обороне противника, что особенно важно для диверсий.

КОГДА НАЧИНАТЬ РАЗВЕДКУ?

Если вы играете против неизвестного противника, начинайте разведку практически с самого начала.

- Если вы протосс, то после закладки первого пилона.
- Если терран – в тот момент, когда первая казарма будет наполовину готова.
- Зергам желательно отправлять на разведку десятого рабочего. Бывают случаи, когда надзиратели попросту не успевают обнаружить врага и можно пропустить атаку.

«А что, если поехать еще раньше?» – спросит любознательный читатель. Отвечаю – если вы отправите одного из первых шести рабочих на поиски, знайте, что противник может развиваться вполне стандартно, не планируя никаких марш-бросков. В этом случае вы отстанете по добыче ресурсов, а потом по войскам и технологиям.

Иногда можно начинать разведывать чуть позже. Например, за протоссов – после заказа врат, за терранов – когда достроится казарма, а зергам – на четырнадцатом лимите. Это даст немного дополнительных ресурсов, которые успеет насобирать будущий разведчик. Конечно, бывают партии, когда игроки делают разведку намного позже. Но это уже зависит от выбранной тактики, уровня игрока, знания противника. Если вы хотите играть надежно и солидно, я рекомендую раннюю разведку. Пусть это войдет в привычку.

КЕМ ВЕСТИ РАЗВЕДКУ?

В самом начале лучший разведчик – это **ваш рабочий**. Неплохая скорость, маленькие габариты, дешевизна – им можно разведывать не только в дебюте, но и на самых поздних стадиях. Зергам на этом поприще легче, ведь у них сразу же есть надзиратель – бесплатный летающий разведчик. Поначалу он медленный, но и это поправимо после появления логова

Самые первые войска можно тоже записать в разведроту и вести разведку боем. Однако есть риск попасть в засаду, нарвавшись на каких-нибудь быстрых бойцов, которые не дадут вам отступить. Поэтому идеальные разведчики должны быть мобильны. Что это за войска?

- У протосса – сталкеры и фениксы.
- У террана – головорезы и гелионы.
- У зерга – зерглинги и муталиски.

Кроме того, у каждой из рас предусмотрены особые войска для поиска противника

У протоссов – наблюдатель. Он очень маленький и невидим без «спецсредств» (фотонные пушки, ракетные турели, ворон, сканирование, ползущий споровик, надзиратель, вражеский наблюдатель). Хорошие игроки стараются произвести наблюдателя как можно скорее. Ведь его можно поставить рядом с базой противника, видеть все и быть невидимым самому. Берегите наблюдателей, они очень ценные.

У терранов – станция наблюдения, позволяющая просканировать любое место на карте. В итоге можно в любой момент увидеть здания или войска противника. Но это удовольствие обойдется в пятьдесят единиц энергии, поэтому часто нужно выбирать, что важнее – потратиться на разведку или вызвать мула.

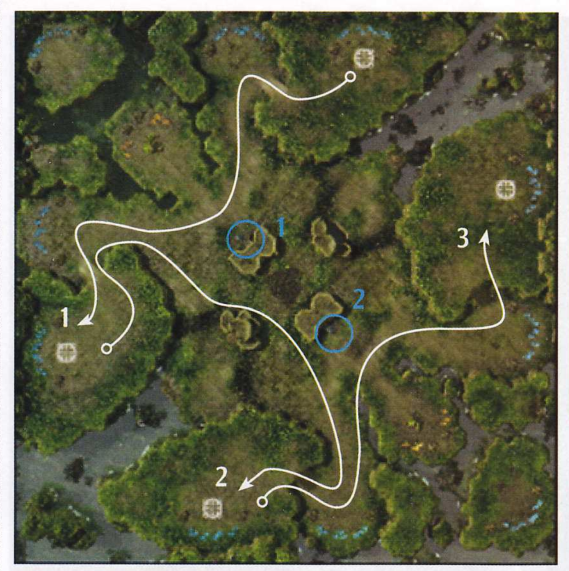
Зерги могут улучшить надзирателя и превратить его во владыку. Как результат – дополнительная скорость и способность порождать мимикрида. Эта зверушка приближается к вражеским войскам и прикидывается пехотинцем, зилотом или зерглингом. И пока противник не нападет на этого шпиона, вы будете получать ценную информацию.

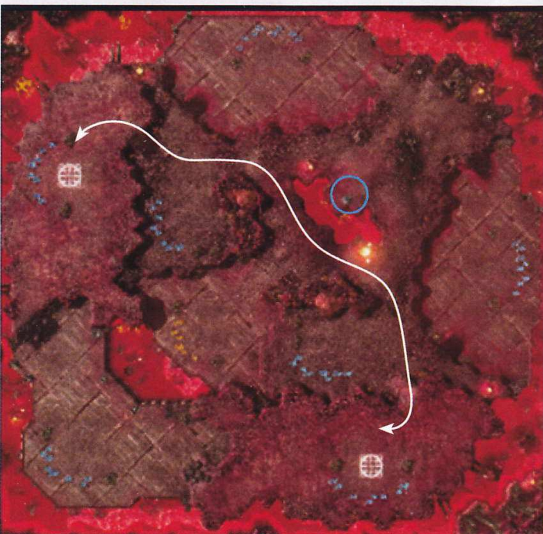
Это важно: войска не будут атаковать мимикрида сами. Если вы увидите, что один из бойцов бегает сам по себе или не подчиняется приказам, отдайте приказ уничтожить шпиона.

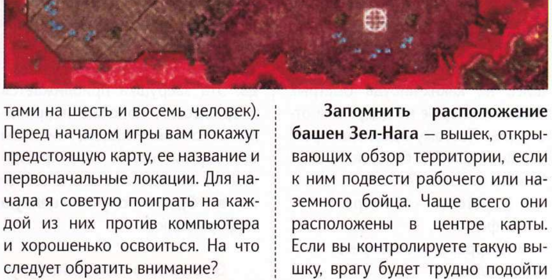
КУДА ЕХАТЬ И ЛЕТЕТЬ?

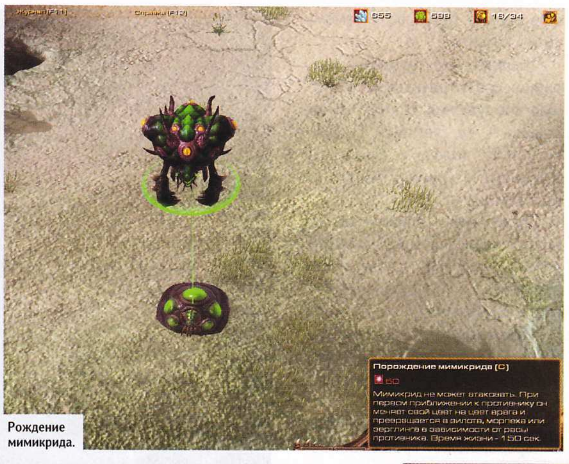
Мы ответили на вопросы зачем, когда и кем. Следующий на очереди вопрос – куда? И этот вопрос напрямую связан с пониманием карт.

На данный момент есть карты для двух и четверых игроков (этот список обещают расширить кар-









Рождение мимикрида.

Сканирование развеет туман войны в любом месте карты.

тами на шесть и восемь человек). Перед началом игры вам покажут предстоящую карту, ее название и первоначальные локации. Для начала я советую поиграть на каждой из них против компьютера и хорошенько освоиться. На что следует обратить внимание?

Запомнить, где находятся стартовые позиции для игроков. Это нужно, чтобы вы сразу отправили разведчика в правильном направлении, а не бог знает куда. Помните, важна каждая секунда.

Изучить, сколько есть выходов с базы (обычно он один, но иногда второй перекрыт препятствием, которое можно снести).

Изучить местность на предмет будущих ресурсных баз, как ваших, так и вражеских. Запомнить маршруты, ведущие к ресурсным локациям.

Запомнить расположение башен Зел-Нага — вышек, открывающих обзор территории, если к ним подвести рабочего или наземного бойца. Чаще всего они расположены в центре карты. Если вы контролируете такую вышку, врагу будет трудно подойти незамеченным.

Нужно хорошо знать карты, чтобы быстро находить место, где спрятать разведчика. Подъехали, разведали, уехали и притаились. В нужный момент — снова едем и смотрим.

КАК ТРАКТОВАТЬ РАЗВЕДДАННЫЕ?

Одно дело — видеть, что происходит у врага дома, и совсем другое — правильно понять происходящее и сделать верные выводы. Давайте изучим этот вопрос на конкретных примерах.

Если вы в начале игры приезжаете на базу к своему противнику и **видите у него мало рабочих**, возможны два варианта. Хороший — он впервые сел играть и делает глупости, но на это лучше не рассчитывать. Плохой — он готовит быструю атаку.

Если **вы приехали к противнику и не находите никаких зданий**, а добыча ресурсов идет полным ходом, не радуйтесь. Это значит, что здания строятся где-то в другом месте, вполне вероятно — рядом с вами.

Если мы видим, что **у террана или протосса строятся сразу две казармы и не идет добыча газа**, ждите непрошеных гостей — толпу морпехов или зилотов.

Армия зерга напрямую зависит от количества личинок в его распоряжении, поэтому в начале игры всегда можно понять, сколько зерглингов заказал противник. Например, если перед появлением омута рождения было три личинки, а как только это здание достроилось, личинки были сразу задействованы, то скорее всего в них производятся первые шесть «собак».

Если разведка показала, что противник начал развивать свой «газпром», значит, скоро у него появятся новые технологии или более развитые войска.

Бывают случаи, когда игрок сразу ставит два газовых завода. Это говорит о том, что он планирует перейти в массовое производство высокотехнологичной армии.

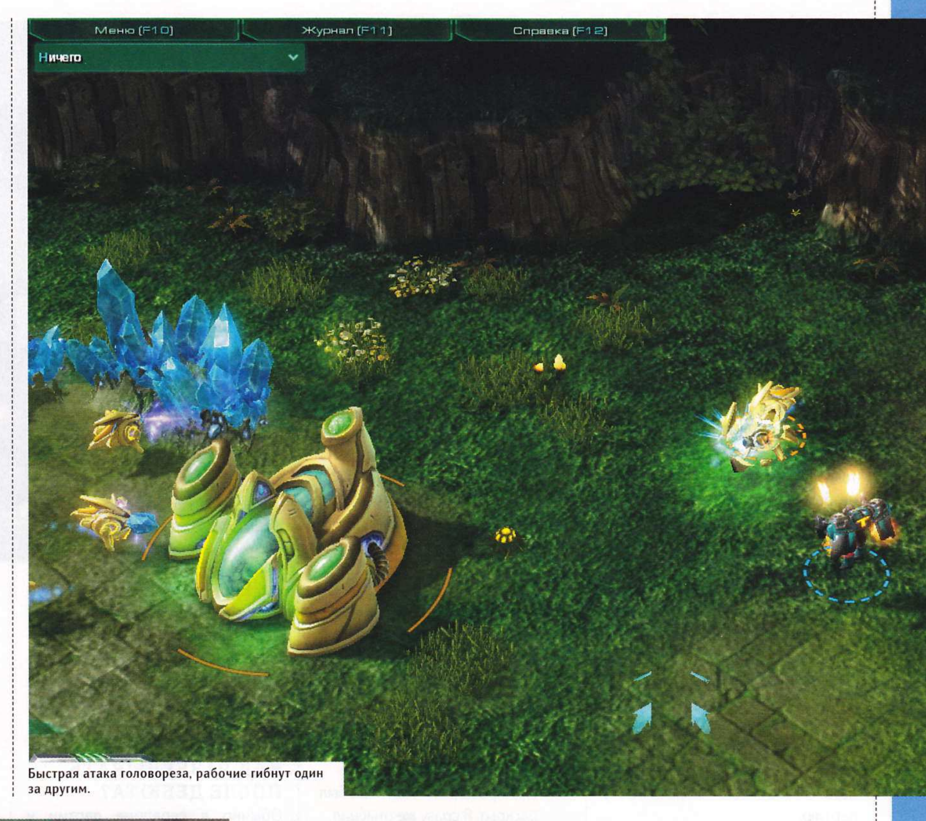
Чтобы понимать, что происходит на вражеской базе, я в прошлый раз рекомендовал вам обязательно поиграть за каждую расу, запомнить технологическое дерево и внешний вид всех зданий.

Даже если вы собрались играть только одной расой. Самое время повторить этот совет!

В ЧЕМ ПРЕИМУЩЕСТВО АГРЕССИВНОЙ РАЗВЕДКИ?

Разведчик – это не только разведка. Это еще и мелкое вредительство. Сейчас я расскажу, как вредить эффективнее всего.

- Придя в гости к противнику-террану, можете напасть на строителя, занятого возведением здания. Если он будет игнорировать ваши поползновения, вы попросту уничтожите чужого рабочего и затормозите развитие. Противнику придется отбиваться другим рабочим, но это тоже играет вам на руку! Ведь гоняясь за вашим разведчиком, он не собирает минералы.
- Ваш разведчик-рабочий может скрытно построить на базе оппонента здание – казарму, завод или врата. Это опасный ход, но иногда так играют.
- Можно отвлекать чужих рабочих от добычи минералов, нападая на них своим разведчиком и сразу уезжая. Потом снова нападать и уезжать, постоянно действуя на нервы.



Быстрая атака головореза, рабочие гибнут один за другим.



Сквозь такую застройку никакой разведчик не пролезет.

- Можно мешать строить здания или второй инкубатор на дополнительной локации.
- Если вы сражаетесь зилотом или пехотинцем против такого же бойца, то ваш разведчик-рабочий поможет одержать верх.
- Ваш рабочий может построить противнику газ, тем самым задержав его добычу. Обычно такое делает протосс против протосса – для этой расы газ очень важен.

Если вы ведете разведку войсками, а не рабочими, то шансов для агрессивной игры еще больше. Сталкер может отстреливать неповоротливых ребят и отступать. Головорез способен забраться в гущу чужих рабочих и убить несколько штук; у него сильная атака – три выстрела, и нет рабочего. Зерглинги могут оббежать вражеские войска и прорваться в толпу рабочих.

ЕСТЬ ЛИ МЕСТО КОНТРРАЗВЕДКЕ?

Важно не только получить максимум информации о враге, но и дать минимум информации о себе. Если второе удалось, ваш оппонент «потеряется». Идти в атаку или обороняться? Какие войска производить? Строить дополнительную базу или нет? На все эти вопросы у него не будет четких ответов.

Поэтому контрразведка в StarCraft 2 не только есть, но и крайне важна. Первое звено в этом деле — профилактика. Если у вас уже есть войска, постарайтесь просто не пустить разведчика на вашу территорию, заблокировать или уничтожить на подходе. Терранам тут легче всего, они могут застроить проход. А если вражеский лазутчик все-таки проник на базу, постарайтесь быстро его ликвидировать.

Здесь отлично сработают первоначальные войска зергов и терранов, а вот протоссам будет сложнее — ведь рабочий быстрее зилота. Зато прекрасно подойдет сталкер. Если чужой разведчик обнаружил позицию ваших войск, желательно ее поменять. Причин тому две. Во-первых, чтобы по вам не бахнула «дальнобойная артиллерия» — ядерный удар, танки, колоссы, хозяева стаи. Во-вторых, чтобы запутать противника и атаковать с другого направления — не там, где он ждет. Состояние экономики тоже стоит скрывать. Зачем врагу знать, что у вас много ресурсных баз?

И наконец, если по базе разгуливает разведчик неприятеля, сначала уничтожьте его, а уж потом стройте важное здание. Ему незачем знать ваш замысел на эту партию.

ОБМАН РАЗВЕДЧИКА

Бывает, что заблокировать разведчика не удалось, быстро убить тоже не получилось. Все планы раскрыты, что делать? Вариант первый — продолжать гнуть свою линию, осознавая, что опытный противник встретит вас во всеоружии. Второй вариант — быстро поменять тактику. Давайте разберем это на конкретном игровом примере.

Играя за зерга, вы решили порадовать противника тараканами. У вас есть четыре зерглинга, поджидающие вражеского шпиона в проходе, и строится «рассадник тараканов». Вражеский разведчик все-таки прорывается и раскрывает весь замысел. Можно идти по плану, а можно отменить почти достроенное здание и начать мутировать инкубатор в логово. А потом удивить неприятеля гидралисками или воздушным налетом. Есть и третий вариант — просто не строить тараканов, поставить себе вторую ресурсную базу и продолжить развитие с преимуществом в экономике.

Случай из практики:
В одной из партий я был протоссом, а противник терраном. Убив первого разведчика, я заказал звездные врата, чтобы удивить оппонента быстрой атакой излучателями пустоты. Но через несколько секунд терран провел спутниковое сканирование, и мой план был раскрыт. Я сразу же отменил недостроенное здание и заказал завод робототехники, чтобы быстро создать колосса. В итоге на момент атаки у врага была сплошная пехота!



Флот землян летит на задание.

Если вы знаете, что неподалеку от вашей локации шныряет вражеский шпион, можно совершить ложную атаку, а тем временем захватить дополнительную базу. Пока противник опомнится, вы успеете укрепиться.

КАК РАЗВЕДЫВАТЬ ПОСЛЕ ДЕБЮТА?

Обычно в середине партии у игроков есть серьезные армии. Но чтобы победить, недостаточно иметь преимущество в войсках. Крайне важна выбранная позиция, комбинация войск и определение слабого места в позициях противника. Для всего этого нужна разведка.

Возьмем, например, позицию. Для успеха в сражении очень важно напасть всей армией одновременно и по возможности с широкого радиуса, а не лезть через узкие проходы, словно Ксеркс на спартанцев. Поэтому нужно посылать разведчика впереди войск, чтобы не очутиться в невыгодной позиции. Но еще страшнее оказаться в окружении, так как с невыгодной позиции можно отойти, а из окружения уже не выйдешь.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ НА BATTLE.NET...

Да, теперь им нужно делать улучшения. Но это все равно очень серьезные войска.

Blizzard выпустил одиннадцатое обновление к бета-версии. Досталось всем трем расам.

- **Зерги** немного ослабели. У хозяев стаи урезана жизнь. Заразителю потребуется больше энергии, чтобы брать под контроль чужие войска, но он сможет захватывать воздушные цели.
- **Терранам** уменьшили время постройки крейсера и возведения центра синтеза. Количество очков жизни у танка подняли на десять (до ста шестидесяти). А вот торы пострадали. Теперь для использования 250-мм орудия им нужно сделать улучшение в лаборатории завода.
- **Протоссы** получили новую способность для феникса — он теперь может стрелять прямо на ходу. Об этом долго просило игровое сообщество, ведь практически всем войскам нужно было остановиться, чтобы атаковать. У часового забрали две единицы урона, теперь они стали на 25% менее эффективны.



Танк занял удобную оборонительную позицию на возвышенности. Теперь проход надежно перекрыт.

Полномасштабная битва двух протоссов. Защитное поле помогает синей стороне поглотить урон.

Постарайтесь не потерять своего разведчика и, если ему угрожает опасность, уводите подальше. Чуть позже он сможет вернуться и снова принести полезную информацию. Ведь один мелкий отряд, передающий сведения с вражеской территории, может стоить десятка танков на вашей базе.

Зачастую разведка может помочь одолеть более сильного противника. Чаще всего это возможно в следующих ситуациях:

- Враг идет на марше, растянув свою армию; в этот момент можно нанести сконцентрированный удар.
- Противник разбил свою группировку на несколько частей, которые можно атаковать по очереди.
- Ваш неприятель только достроил новую базу и не успел укрепиться, чем и нужно воспользоваться.
- На вас нападают в узком проходе, при выходе из которого вы можете сразу одновременной атакой всех своих войск смести неприятеля, не дав ему развернуться.

СКОЛЬКО РАБОЧИХ НУЖНО ДЛЯ СЧАСТЬЯ?

Начинающие игроки часто жалуются, что, когда у них только-только появляется небольшой отряд, сразу же нападает противник с превосходящей армией. Тому есть две причины. Первая — плохой заказ армии (игроки попросту не успевают тратить полученные минералы), вторая — недостаточное число рабочих на добыче ресурсов. Бывает, что игроки проигрывают противнику по числу рабочих в два раза! Само собой, у них и армия меньше. Конечно, число добывающих рабочих может различаться — это зависит от выбранной тактики. Однако хорошие игроки всегда стараются наладить эффективную добычу минералов и газа.

Само собой, понимание того, сколько и в какой момент необходимо построить рабочих, приходит с опытом. Для быстрой атаки, пассивной обороны, экономического и технологического развития вам могут понадобиться разные варианты. А ведь есть и расовые отличия!

У каждой расы свои преимущества по добыче ресурсов.

Протоссы вначале обладают преимуществом по числу рабочих благодаря «искривлению времени».

Терраны с появлением мулов начинают обгонять протоссов по добыче ресурсов.

Зерги после рождения королевы (+4 личинки каждые 40 секунд) могут опередить по количеству рабочих и протоссов, и терранов, если они при этом не производят войска.

При уничтожении рабочих быстрее всего восстанавливаются зерги. Терраны потерю КСМ частично компенсируют мулами, а протоссы могут быстро отстроить экономику опять же благодаря искривлению времени. Но в итоге, если убить одинаковое число рабочих зергам, терранам и протоссам, быстрее всего экономику восстановят зерги, затем терраны, а протоссам придется хуже всех.

Напоследок отвечу на вопрос, с которого начинается эта глава. Ответ прост — вам нужно иметь по три рабочих на добыче газа и по три рабочих на разработке каждого кусочка минералов. То есть для полного счастья на одной базе нам понадобятся тридцать



Мимикрид на базе террана. На этот раз прикинулся пехотинцем.

ЗЕРГ ПРОТИВ ПРОТОССА. Защита от быстрой атаки

Лимит	Что делаем
6	Имеющихся рабочих отправляем на добычу минералов, в инкубаторе заказываем нового рабочего, а повелителем отправляемся на ближайшее предполагаемое расположение противника.
7	Заказываем рабочего.
8	Заказываем рабочего.
9	Заказываем рабочего.
10	Заказываем рабочего.
10	Строим надзирателя.
10	После появления надзирателя заказываем сразу двух рабочих.
12	Заказываем рабочего.
13	Заказываем рабочего.
14	Заказываем рабочего.
14	Строим омут рождения.
14	Отправляем рабочего на разведку.
15	Заказываем рабочего.
16	Заказываем третьего надзирателя.
17	Строим второй инкубатор на дополнительных ресурсах.
16	Заказываем королеву.
18	Заказываем четырех собак. Они нужны, чтобы уничтожить вражеского разведчика или отбиться от первого зилота.
20	В этот момент вы уже должны обнаружить своего противника. Если он собирается атаковать, то продолжайте строить собак; если он ушел в развитие и копит армию, производите рабочих.
20	Возводим экстрактор.
19	Заказываем рабочего.
20	Заказываем рабочего.
21	В этот момент у вас должна появиться королева. Используйте ее способность «порождение личинок» и отправляйте к почти готовому второму инкубатору.
21	Заказываем вторую королеву.
23	Заказываем рабочего.
24	В это время у вас достроится экстрактор, отправляем на добычу газа трех рабочих.

ПРОТОСС ПРОТИВ ЗЕРГА. Защита от быстрых тараканов

Лимит	Что делаем
6	Имеющиеся зонды отправляем на добычу минералов, а в нексусе заказываем нового.
7	Строим зонд.
8	Строим зонд.
9	Возводим первый пилон и этим же рабочим отправляемся на разведку.
9	Строим зонд.
10	Как только достроится пилон, строим очередной зонд и используем способность «искривление времени» для ускорения постройки рабочих.
11	Строим зонд.
12	Строим вторые врата.
13	Строим зонд и снова используем способность «искривление времени».
14	Строим зонд.
15	В этот момент, если противник находится близко, то вы его обнаружите и сможете посмотреть, на какой стадии строительства омут рождения и строит ли противник экстрактор.
15	Возводим ассимилятор.
15	Строим зонд.
16	Возводим второй пилон.
16	Строим зонд и используем способность «искривление времени» для быстрой постройки рабочих.
17	Строим зонд.
18	Заказываем зилота.


Удивить противника не получилось, излучателя пустоты уже ждут две королевы.


Протосс оказался в засаде – пока королевы атакуют авиацию, зерглинги разбираются с зилотами.

рабочих – 24 на минералах, 6 на двух газовых экстракторах.

ИЗУЧАЕМ ТАКТИКИ

А теперь – в бой! Я приготовил для вас три новых тактики, применение которых напрямую связано с информацией от разведчиков.

ЗЕРГ ПРОТИВ ПРОТОССА
Защита от быстрой атаки излучателями пустоты

Если ваша разведка увидит на базе протосса звездные врата или если вы знаете, что враг будет строить излучатели пустоты, то эта тактика для вас. В последнее время протоссы часто используют авиацию для быстрых атак, поэтому знать тактику противодействия очень важно.

Играйте строго по таблице, привязывая свои действия к текущей иерархии занятого лимита.

Что дальше? С этого момента начинайте сами контролировать лимит, вовремя заказывая рабочих и новых надзирателей. Если вы проведете удачную разведку и увидите звездные врата, то будете знать наверняка, что ваш противник строит излучатели пустоты. Тогда в двух инкубаторах заказывайте по одной королеве. Продолжайте производить рабочих, а в омуте рождения сделайте усовершенствование для скорости собак. Когда к вам прилетит излучатель пустоты, у вас будет уже четыре королевы, с помощью которых вы без проблем отобьетесь. От наземной армии протосса вас будут защищать ускоренные собаки, ну и, конечно, не стоит затягивать с усовершенствованием на логово и выходом в гидралисков. Экономическое преимущество и комбинация ускоренных собак с гидралисками принесут вам успех.

ПРОТОСС ПРОТИВ ЗЕРГА
Защита от быстрых тараканов

Тараканы в начале игры – грозное оружие. Хотя для их постройки и нужен газ, стоят они очень дешево, и противник может быстро наплодить кучу зловредных насекомых. В тот момент, когда вы обнаружите «рассадник тараканов», нужно сразу принимать меры.

Что дальше? Сейчас вы должны увидеть, строит ваш противник «рассадник тараканов» или нет. Если строит, то на этом же лимите возводите кибернетическое ядро и начинайте сами контролировать свой лимит, заказывая новых рабочих, пилоны и войска.

Пока строится кибернетическое ядро, заказываем второго зилота и вторые врата. Как только ядро будет готово, начинаем по-

стройку часового. С этого момента «искривление времени» используем только для постройки армии или усовершенствований. Заказываем третьи врата и второй ассимилятор. Когда будет готов первый часовой, начинаем строительство сталкеров. Как только пойдет добыча второго газа, нужно заказать еще одного часового и продолжить строительство армии. В это время на вас могут напасть. Чтобы отбиться, нужно использовать силовое поле – применить его так, чтобы отделить небольшую часть тараканов от основной в проходе. А потом расправиться с ней! Если зерг сунется еще раз, повторите схему. В дальнейшем вы можете добавить еще одни врата и пойти в атаку. Благодаря экономическому преимуществу ваша армия будет больше.



Силовое поле остановило быструю атаку тараканов.

ТЕРРАН ПРОТИВ ПРОТОССА
Быстрая атака головорезами

Такое развитие основано на факторе неожиданности и часто используется на дуэльных картах, когда вы заранее знаете расположение противника. Главная идея атаки – уничтожить много рабочих. Когда ваш боец окажется на базе неприятеля, у него, кроме зилота, ничего не будет, в лучшем случае – только заказан сталкер. Вы убиваете зилота, стреляя и отступая, а потом принимаетесь за рабочих.

Что дальше? Теперь сами контролируйте лимит. Главное – постоянно заказывать новых мародеров. Если вы нанесли достаточный урон экономике протосса, то после «фугасных снарядов» снимайте с добычи ресурсов три-четыре КСМ и идите добивать неприятеля. Чтобы не подпустить к себе зилотов, стреляйте мародерами и отходите назад. Ваш выстрел будет замедлять зилотов, и они попросту не смогут подойти вплотную. В общем, старый добрый kiting.

■ ■ ■

Добавив все эти советы к своему арсеналу знаний, вы сможете лучше адаптироваться к самым разным оппонентам и одерживать все больше и больше новых побед. Но не забывайте, что ключевой момент успеха – практика и еще раз практика!

В следующем номере мы подробно рассмотрим самые популярные карты и поговорим об эффективном использовании мыши и клавиатуры. И конечно же, вас будут ждать более продвинутые тактики, многократно проверенные в боях на Battle.net.

Читайте обо всем этом в августовском номере ЛКИ (на прилавках – с 13 июля).

ТЕРРАН ПРОТИВ ПРОТОССА. Быстрая атака головорезами

Лимит	Что делаем
6	КСМ отправляются на добычу минералов.
6	Строим КСМ.
7	Отправляем седьмую КСМ в центр карты.
7	Строим КСМ.
8	Собираем сто пятьдесят минералов, а рабочим, который приехал в центр карты, начинаем строительство казармы. Здание нужно поставить в таком месте, чтобы его случайно не заметил вражеский разведчик
8	Скопив еще семьдесят пять минералов, закладываем перерабатывающий завод.
8	После появления надзирателя заказываем сразу двух рабочих.
8	Строим КСМ.
9	Строим КСМ.
10	В этот момент у вас достроится перерабатывающий завод, куда нужно отправить еще двоих рабочих.
10	В готовой казарме заказываем пристройку «лаборатория», а освободившуюся КСМ отправляем на базу к противнику.
10	Возводим хранилище.
10	Заказываем головореза.
11	Строим КСМ.
12	Строим КСМ.
13	Первым головорезом сразу летим на базу противника. Заказываем второго головореза.
14	Строим КСМ.
15	В этот момент вы должны оказаться на базе противника. Теперь результат этой задумки полностью зависит от вашей реализации.
15	Строим КСМ.
16	Строим КСМ.
16	Вторым головорезом летим на базу к противнику и пробуем убить как можно больше рабочих. В этот момент у неприятеля должен появится сталкер, который отобьется от головорезов. Переходим на производство мародеров.
17	Строим мародера.
17	Строим второе хранилище.
19	В лаборатории заказываем усовершенствование для мародеров «фугасные снаряды».
19	Начинаем переоборудовать командный центр в станцию наблюдения.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

1. Освойте раннюю разведку за все три расы. Отработайте ее многократно.
2. Играя за террана, застройте проход так, чтобы к вам не проник разведчик
3. Попробуйте обмануть противника, сделав ложную атаку, чтобы тем временем занять дополнительную базу и укрепиться на ней.
4. Играя за зерга, пробегите на базу к протоссу четырьмя зерглингами и уничтожьте несколько рабочих.
5. Проведите агрессивную разведку и уничтожьте вражеского рабочего, не потеряв своего.
6. Постройте противнику газ на его базе своим разведчиком.
7. Спрячьте разведчика на базе противника и через две минуты снова проведите разведку.
8. Освойте все три новых тактики и примените их в реальной игре.

NAPOLEON: TOTAL WAR

КАК СТАТЬ ВЛАСТЕЛИНОМ МИРА?

Жанр	стратегия / тактика
Разработчик	The Creative Assembly
Издатель	SEGA
Издатель в России	1С-СофтКлаб
Адрес в сети	www.totalwar.com/napoleon





До самой смерти (а она наступит буквально через пару секунд) граф Д'Эрлон так и не научился распознавать колья в земле. И стрелков за ними.

- Специализация провинций
- Экономический прогресс
- Ода авторасчету
- Военный совет

В предыдущей статье мы с вами разобрали сражения «Наполеона», но теперь пришла пора отставить наши полководческие таланты в сторону и переключиться на управление государством. Глобальная стратегия, эта старшая сестра тактического боя, все время существования серии Total War оставалась у него в тени. Несмотря на то, что возможности ширились, кремниевый противник становился умнее, а графика хорошела, все развитие в итоге сводилось к одному — дожить до очередной масштабной битвы и отыграться за часы передвигания армий по карте. Но что изменится, если поставить вместо искусственного интеллекта живого игрока?

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **88%**

НАГРАДА ЖУРНАЛА

В онлайновых баталиях немногие игроки выключают авторасчет сражения. И их можно понять: одна кампания и так отъедает приличный кусок жизни, а даже самая маленькая битва длится никак не меньше пяти минут. Отставьте свой тактический гений в сторону. Вот Макиавелли — это наш человек.

Не буду углубляться в основы управления, они не поменялись со времен Empire. Скажу лишь, что уровни народных волнений с предыдущей части ослабели и можно больше не опасаться огромных армий повстанцев, а в провинциях теперь можно строить меньше, но это хорошо — развитие земель никогда не было сильной стороной ETW.

На заметку: разработчики явно пошаманили с кабинетом министров у всех государств. За много партий я так и не увидел в них ни одной личности с двумя звездами управления — то есть с самого начала игры вся вертикаль власти работает как надо. И правильно — нечего нам рыться в списках чиновников. Лишь Австрия красуется недееспособным королем.

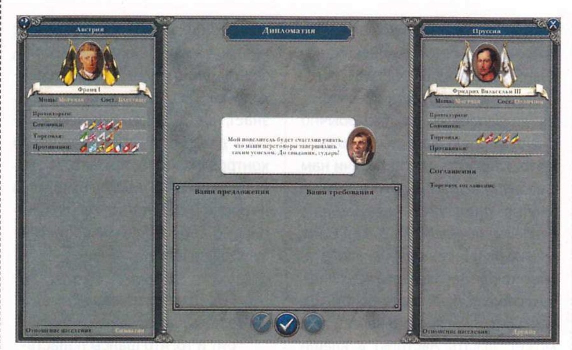
СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ПРОВИНЦИЙ

Каждая партия начинается с судорожного осмотра выданного разработчиками добра. Так, король вроде есть... и министры тоже. Вот фермы, тут мы сделаем аграрный рай. Ага, фабрика — здесь будут строится пушки. Выделить, чем богаты наши земли, с самого начала очень важно, ведь именно на этой информации мы будем потом строить всю нашу стратегию. Условно здания можно разделить на три части.

Аграрные. Тут все понятно — много-много ферм. Эти земли будут нашими «курортами» для очень потрепанных войск: аграрные дела дают в области небольшой, но нужный плюсик к скорости пополнения армий. К тому же они обычно находятся в глубоком тылу (как у Пруссии), где неприятель их не достанет. Еще и неплохие деньги. Сельское хозяйство очень дешево по сравнению с другими видами зданий и быстро окупается — это дает нам почву для эффективной тактики «в стиле Хрущева», суть которой заключается в том, чтобы на первых порах ударными темпами выращивать кукурузу. Но, увы, в поздней игре плюсы от аграриев не так заметны, поэтому вам очень повезло, если в землях с фермами есть что-нибудь еще — к примеру, конюшни или лесозаготовки. Первые делают кавалерию дешевле; вторые дают деньги и скидку на строительство зданий, что делает лес желанным гостем рядом с большими городами. Увы, и тех и других у вас будет очень мало — где-то три-четыре здания на всю страну. Что обидно, плюсы-то немаленькие.

С небольшой натяжкой к этой группе можно отнести и виноградники. Несколько слов: их мало, но они слегка укрепляют денежное состояние и намного улучшают отношение народа к царской особе (ну да — не бывает плохих королей, бывает мало хорошей выпивки!). Стройте только на лишние деньги, которые уж совсем некуда деть.

Индустриальная. Это шахты, мануфактуры и мастерские. Если таких зданий в стране в изобилии, то после развития сельского хозяйства и получения надлежащих дивидендов быстро переключаемся на эту область, чтобы подготовить плацдарм для войны. Увы, у большинства таких зданий есть небольшой недостаток — необразованный народ, завидев огромные клубы дыма над полями, начинает волноваться. Но это можно



Чудеса дипломатии. Через два года я сожгу всю Пруссию дотла.



Москва – типичный пример провинции «ни рыба ни мясо». Вроде как богатая, но строить абсолютно нечего.



Преимущества выбора южного направления в прусской дилемме. Сейчас я убью двух зайцев: возьму Штутгарт и заключу Австрию в клещи.



Рост дохода втрое за несколько ходов! Вот она, силушка аграрная!



Мой Бонд поработал на славу. Город можно брать хоть сейчас.

не принимать в расчет – «-1» к народным настроениям ничего не изменит.

Зато плюсы и деньги от таких сооружений меняют все. Если вы вовремя не переключились с ферм на мануфактуры – вы уже в проигрыше. И не только из-за огромных дивидендов, но и оттого, что многие здания выдают на руки отличные свойства: например, удешевляют производство определенных войск, вроде пехоты (мастерская оружейника) или артиллерии. Между такими сооружениями необходимо делать выбор (на одном месте, понятно, все мануфактурами не застроишь), и делать его надо в зависимости от направления экспансии и местоположения земли. Пехота с кавалерией до поля боя дойдут быстро (то есть в тыловых провинциях строим мастерские оружейника и конюшни), а вот артиллерия тащится туда медленно и с грустным скрипом колес.

Увы, живой игрок тоже знает об их полезности, и, если строить все военные здания на границе, у него будет возможность разрушить всю вашу индустрию. Поэтому где-то парочка «дешевилен» для медленных войск нужна и в тылу – просто на всякий случай.

Наконец, шахты – это очень дорого, и для дальнейшего развития они требуют очень серьезного пинка технологиям. Но позже они так утяжелят ваш кошелек, что траты на них покажутся детским лепетом. С самого начала их можно пропустить, но после ферм – ни в коем случае!

Денежные. Это рынки, пункты снабжения и их производные. На целую область таких зданий у вас не будет. Обычно они равномерно распределены по всем землям. И их мало: у богатой Пруссии их количество на начало игры не превышает пяти. Причем либо рынок, либо снабжение. Первые сильно подстегивают экономику, а вторые ускоряют нам пополнение войск в области.

Где их строить? В тылу приток войск нам обеспечат фермы, то есть туда пойдут рынки. Снабжение же очень пригодится на захваченных территориях, с которых очень удобно продолжать расширять государство. К примеру, для той же Пруссии это район Ганновер – Кассель.

Еще один важный момент – это стоимость. Понятно, что рынки быстро окупаются, но в ранней игре овчинка не стоит выделки. Поскольку индустриальное развитие тоже дает нам капитал, да еще и удешевляет войска, предприниматели уходят на второй план. Здания для них стоит строить, но уже после того, как государство значительно расширится, накопит войска и экономике понадобится большой и мощный пинок.

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС

По неизвестным причинам все государства, которыми можно управлять, на начало кампании находятся в глубоком кризисе. Взглянем на Австрию – ну что можно сделать с жалкими 700 монетами за ход? К сожалению, Барака Обамы, чтобы занимать у США деньги, в игре нет, так что обходимся своими силами. И, как уже отмечалось, силы эти – аграрные, с их «кукурузной» тактикой, которую мы затем превратим в равномерное развитие по заветам капитализма. Деньги за первые два хода целиком уходят на целину и робкие индустриальные подвижки. Первые технологии тоже исследуем экономические – это «Классовая экономическая теория» и «Перепись населения». И не забываем строить магистраты и залы суда, налоговая система потом скажет вам спасибо.

Второй пинок экономике – торговля. Если у нас есть возможность с кем-нибудь обмениваться товарами, а по умолчанию соглашения нет, мигом его заключайте. Компьютер обычно им рад. Другое дело живой игрок, но ему резона отказывать нет, несмотря на то, что вскоре вы сделаетесь смертельными врагами, – деньги нужны всем.

С развитием технологий у нас появится выбор – уже сейчас тратиться на дорогие усовершенствованные версии стандартных зданий или же строить их начальные варианты в неразвитых провинциях. Ответ прост: если строить более современные варианты можно в больших количествах, так и делайте. Они очень сильно укрепят ваше положение и дадут средства на армию. Если же их всего раз-два и обчелся, продолжаем равномерно развивать страну.

Через несколько ходов у вас уже должна быть налажена ситуация с налогами и поднято сельское хозяйство. Начинаем делать первые шаги в область индустриализации по плану «пять ходов – в три!». И, делая это, поглядываем на военных советников: если они докладывают, что вскоре без войны не обойтись, или на начало игры вы уже воюете, как Австрия и Франция, заработанные средства уходят на мануфакту-

ры, лавки оружейников и им подобные. В обратном случае можно вдарить по шахтам начального уровня. Прямо сейчас они себя не окупят, но с получением технологии «Паровой двигатель» появится возможность их совершенствовать – и тут-то деньги польются рекой. Особенно в этом плане повезло жителям Центральной Европы: там полно золота, сосредоточенного в нескольких соседних провинциях.

Если все идет верно и денег хватает на армию и завоевания, чуть позже экономика должна начать падать. Это нормально, и более того – значит, что наша тактика равномерного развития идет хорошо. Вы вполне сможете с этим справиться с помощью шустрого строительства рынков и торговых домов. В дальнейшем основным источником денег станут захваченные города. Кстати, не советую их освобождать – уменьшать количество денег, поступающих в казну, собственноручно совсем не надо. К тому же уровни народных волнений после оккупации города теперь не так велики, как в Empire, и можно начать давить на население налогами сразу же, пока ваша армия там отдыхает. Грабить не только негуманно, но и невыгодно. Денег получаем мало, город в руинах, а через пару ходов рядом с городом появляется очень-очень злая армия повстанцев. И не факт, что авторасчет примет вашу сторону.

ФАКТОРИИ – НУЖНЫ ЛИ ОНИ?

Тут с задних рядов кричат, что для поднятия экономики существует еще и такая штука, как фактории, расположенные по краям карты. Не спорю, они есть. И еще со времен Empire очень полезны. Но тут в дело вступает масштаб игры.

Помните мир ETW? Три огромные карты, где по любым условиям победы нужно было захватить немало провинций. В «Наполеоне» требования к игроку куда скромнее. В кампаниях с компьютером нужно захватить либо полкарты, либо определенные земли. В битвах с живым игроком все еще проще – берем его столицу, сохранив свою, и дело в шляпе. То есть десяток армий по двадцать отрядов, как требовала «Империя», нам теперь не нужен. А раз не нужен, то и экономике не нужно выдавать нам по восемнадцать тысяч в год.

Масштаб играет с факториями злую шутку. Зачем тратиться на лишние флоты, торговые корабли и потом яростно бороться с охранниками торговых путей, если их прибавка к деньгам не особенно-то и необходима? Захваченные города платят исправно, шахты работают без перебоев, рынки тоже не пусты – и денег от них хватает. Особенно фактории бесполезны для жителей Центральной Европы: им придется долго развивать морские технологии и воевать за порты. Зачем, если прямо под боком у нас много-много золотых рудников? Да, попробовать свои силы в захвате торговых путей могут Великобритания и Франция. Но для всех остальных польза не оправдает расходы.

ОДА АВТОРАСЧЕТУ

Сами того не зная, CA в «Наполеоне» сделали общедоступным страшное оружие, убивающее солдат сотнями. И от него никуда не деться: каждый, кто хоть раз играл кампанию против живого игрока, наверняка сталкивался с этим ужасным порождением мысли англичан. Хотите знать, что это? Имя ему – авторасчет сражений.

О, это убийца почище гаубиц! Своей глупостью он будет «косить» ваших солдат без сомнений и жалости. И знаете что? С ним приходится мириться. Немногие мазохисты отключают этого электронного идиота в своих кампаниях.

Поэтому убирайте своего Суворова обратно. Он не поможет. Выиграть битву можно только одним путем: передавить врага стратегически и численно, чтобы глупенький (и это мягко говоря) компьютер сумел хоть как-то выиграть.

И все это обидно, если учесть, что битвы теперь будут куда как более частыми и масштабными. На высоких уровнях сложности маленькие государства в Европе так и норовят оттяпать у нас кусочек. К тому же практически у каждой страны (Великобритания грустит) на старте игры есть войска, которыми можно захватить пару провинций с самого начала безо всяких модернизаций.

Именно это и нужно сделать. А использовать мы будем тактику «кто успел, тот и съел» – то есть станем давить страны в одну провинцию. Если дадим им набрать войска, они нас съедят. Увы, не скажу, что сражения будут простыми: солдат вы потеряете много, и тут ничего не поделаешь. Но добыча того стоит. Во-первых, никакой угрозы для растущего государства не будет. Во-вторых, на захваченных землях обычно очень хорошо развиты города – а это означает многие тысячи нам в казну. И в-третьих, с них обычно удобно продолжать дальнейшие завоевания. Особенно Пруссии: слегка расширившись на запад за счет таких держав (это не слишком сложно, если командовать армией будет наследный принц), она может зажать Австрию в клещи с двух сторон и вместе с тем получить на руки удобный фронт для обороны против Франции, к тому же очень богатый. Не повезло Англии, но у них там вообще лучшая пехота в игре. Грех жаловаться. Австрии придется сначала разобраться с французскими землями и армиями на юге и западе страны – но это не слишком сложно. К тому же, возможно, помогут русские. У меня это был Кутузов, который здорово гонял французов полотенцем в районе Инсбрука.

ВЫИГРАТЬ БИТВУ МОЖНО ТОЛЬКО ОДНИМ ПУТЕМ: ПЕРЕДАВИТЬ ВРАГА СТРАТЕГИЧЕСКИ И ЧИСЛЕННО.

Удивительно эффективными стали шпионы. В результате очень хорошо работает простая тактика под кодовым названием «живи и дай умереть другим». У наших бондов есть две совершенно убийственные (в прямом смысле слова) функции: это покушение на генерала и саботаж армии. Это – один из ваших сильнейших инструментов в победе. Перед каждым более или менее важным боем всегда выводите своих хитменов, и пусть они делают свое черное дело.

Выводить из города вражеские войска перед осадой в дебри (где они сгинут) и резать командующих очень помогает. А уж против живого игрока использовать агентуру жизненно необходимо. Увы, соперник тоже это знает, поэтому хотя бы треть шпионов держите в своей стране для контрразведки. А тем, что за границей, давайте время освоиться в городе и создать там свою шпионскую сеть: эффективность сразу же возрастает.

На заметку: кроме того, в пользу разведчиков говорит и то, что шансы попасться у них ниже, чем в Empire, а опыт набирается намного быстрее. К тому же новые появляются довольно часто.

Агенты подсказывают: честная война с человеком, где две равносильные армии идут «стенка на стенку», нам не нужна. Перед началом активных боевых действий пускаем в ход все инструменты государя: дипломатию и флот (отрезаем ему торговые пути), шпионов (режем генералов и саботируем армии), психологическое давление (ничто так не стимулирует мозговую деятельность, как вражеский отряд на линии, которую нечем защищать). Последний способ подчас работает похлеще двух других.

Учтите, что в это же время он делает то же самое, так что тренируем контрразведку, укрепляем отношения с соседями и смотрим: где он нападет, а где блефует. После проигрыша на стратегическом поле возможности отыграться в тактике скорее всего не будет: равнодушный к мольбам автоматический расчет все рассудит за вас. И иногда результаты бит-



Тот самый Кутузов. Он еще не знает, что я случайно направил на его путь громадную армию итальянцев.

вы могут быть, как бы это помягче... поразительными. В обоих смыслах.

После захвата маленьких стран приходит время подумать и о большой войне. Начинаем исполнять план «сдай старого солдата нам – и получи нового!». То есть постепенно меняем начальный состав армий на более сильный (легкая пехота выметается сразу, а стандартная артиллерия заменяется более убойными образцами). Начинайте потихоньку застраивать города казармами и школами строевой подготовки, а в плане технологий идите к элитной пехоте и ракетам. Если есть недееспособные генералы (вроде трехзвездочного пруссака Блюхера), ставим на их место лучших. Денег не жалеть! Авторасчет превращает пословицу «скупой платит дважды» в «скупой проигрывает дважды». А нам это совсем не надо.

На заметку: если при захвате земли в перспективе открывается путь на главный город врага – ее нужно брать, даже если она бедная и принадлежит компьютерному союзнику.

Тут дело вступает еще одна заготовка под названием «я беру все, заверните, пожалуйста». Максимально ограничиваем завоевания врага (то есть захватываем те провинции, которые нужны ему для дальнейшей экспансии) и набиваем опыт своим войскам. Вдобавок, если вы играете за Пруссию или Австрию, вам нужна линия защиты против Франции. К примеру, захватив за первых Ганновер, можно двигаться и на северо-запад, и на юг. Но юг – это длинная полоска земли с богатыми городами и хорошими крепостями. Северяне подождут. Австрияки же могут с первых ходов так дать по зубам атакующим отрядам Франции, что линией обороны станут пограничные французские земли и Италия.

Еще нужна хотя бы одна неполная армия на предполагаемом направлении атаки врага на всякий случай. При этом неплохо бы иметь в этом корпусе быструю конную артиллерию, чтобы контратака не была медленной и печальной.

Очень здорово нанять на службу парочку «летучих отрядов» конницы, чтобы нервировать врага постоянными и неуловимыми набегами на его фермы. Пусть он злится, теряет концентрацию и делает ошибки. Постепенно прекращайте войну за богатые земли на периферии и перегоняйте опытные отряды на фронт с новым врагом.



Засады в действии. Дерево слева защитит моих ребят, и погибнет только пара человек.

На заметку: в тех же целях можно использовать дипломатию. Если видно, что сопернику сейчас война невыгодна, просто отгородите его провинции от необходимых земель барьером из держав-союзников. Это опасный (страны могут потом и на вас наброситься), но действенный прием.

Наконец, если денег у вас уж совсем много, начинайте закупать себе союзников. Даже если они напрямую не будут участвовать в войне (а так скорее всего и будет), сообщение о том, что еще одна страна воюет против тебя, очень раздражает и заставляет напрячься. А нам только это и надо.

Можно, в принципе, задать вопрос – а зачем мы вообще все начало игры расширялись и бились с компьютером, если можно было бы сразу воевать с человеком?

Во-первых, тактика «зерг раш» себя не оправдывает. Я уже говорил, что у каждой страны на старте игры есть боеспособная армия. А если нет – преимущество в географическом расположении (смотрим на Великобританию и Францию) или богатые земли. Иными словами, пока вы дойдете до соперника, он сколотит мощную армию и разметает ваших уставших солдат. Во-вторых, мы набирали опыт для солдат, а для этого компьютерный болванчик идеален. И в-третьих, мы подняли экономику и развили индустрию – то есть враг, которого мы всю игру пытались зажать в своих землях, уже в проигрыше.

Если все у вас получилось, дальше дело за несколькими авторасчетами. Ну а если возникают затруднения и столица ну никак не хочет сдаваться в руки истинного победителя, давайте посмотрим, как можно облегчить задачу своим войскам.

ВОЕННЫЙ СОВЕТ

Начнем с глобальных вещей. Так, наша основная задача – вовсе не ввязываться в каждую битву, стараясь удержать врага на его территории. Это тоже нужно делать, но в меру. До эндшпиля самое главное – это сохранить как можно больше линейной пехоты и артиллерии с начала игры и как можно реже их заменять. И дело тут не только в опыте, но и в том, что пополнение после битвы обычно влетает в копеечку.

На заметку: с обороной авторасчет почему-то справляется лучше, чем с атакой, – да так, что иногда может сравняться в умении с живым человеком. Правда, довольно слабо играющим человеком.

И тут все средства хороши. Увы, авторасчет будет безжалостно убивать ваших солдат своей глупостью, но тут уж ничего не поделаешь. Тем не менее мы хотя бы можем предоставить ему условия, в которых эта самая глупость не будет так больно бить по нашему кошельку. А именно:

- **Как можно чаще используем «клешни»**. То есть зажимаем большую армию врага с двух сторон двумя нашими. Компьютер очень плохо справляется с управлением, если ваши подкрепления подходят не с фланга, а с тыла.
- **Подводим артиллерию лишь в крайних случаях**. Это сражения с живым игроком и особо мощные армии компьютера. Причина проста: авторасчет не умеет обращаться с пушками и в каждой битве, даже в тех, где потерять их невозможно в принципе, умудряется «убить» нескольких артиллеристов.
- **Чем крепче отряд, тем лучше**. То есть легкая пехота из сражений убирается практически сразу. Помогают гренадеры (очень здоровые ребята), тяжелая кавалерия, элитная пехота. Можете забыть про формирование армии с хитрым тактическим уклоном. Корпус из средних, но крепких солдат будет эффективнее, и у него больше шансов дожить до конца партии.
- **Если армии равны, сражения лучше избежать**. Битвы одинаковых армий – это русская рулетка, и обычно не в нашу пользу. Видите, что вы не передавили врага стратегически? Лучше отступить.

Но (очень редко) случаются мазохисты, выключающие авторасчет. Тут уже можно (и нужно) развернуться. Но цель не меняется, меняются только средства:

- **Как можно чаще используйте засады**. Компьютерный соперник на них ведется так, что любо-дорого посмотреть. Часто мои стрелки количеством сорок человек из леса выносили гренадеров, которых было в полтора раза больше. В сражении против живого соперника засады выигрывают нам время (враг очень осторожен, когда на экране сражения видит десяток отрядов, а в битве – только пять). Даже самая очевидная засада бывает полезна: игнорировать ее соперник не может, а это делает его действия предсказуемыми.
- **Вовремя убирайте артиллерию**. В любой битве она будет его целью номер один. Ставьте защитников, грамотно выбирайте позицию и не забывайте про наиполезнейшую кнопку – «Отступить».
- **Выманивайте врага с его позиций**. Благо карты в кампании отличаются от тех, что в простых сражениях. Холмов на них больше, и практически всегда у вас будет возможность один такой занять. Дальше – дело артиллерии: увидев, как ваши ядра «косят» его ряды, а свои артиллеристы мажут по холму, любой враг двинет войска вперед.
- **Будьте внимательны**. Я сам не раз терял несколько десятков парней только потому, что упускал из виду, как чужой отряд возвращался из бегства на поле боя. Если вы не убили больше трети отряда, а он побежал – солдаты еще обязательно вернутся. И при последующих маневрах (например, окружении оставшихся чужих отрядов) это стоит учитывать.

■■■

Надеюсь, эти тактики помогут вам победить в онлайновых сражениях и стать владыкой Европы. Удачной игры!

DOTA: ALLSTARS

НЕСТАНДАРТНЫЕ ЛИНИИ

Жанр	стратегия в реальном времени с ролевыми элементами
Разработчик	Eul, Guinsoo, IceFrog
Похожие игры	Heroes of Newerth
Сетевые режимы	локальная сеть, интернет
Адрес в сети	www.blizzard.com/war3x, playdota.com

Начало партии. Все, как обычно, купили стандартные предметы и разошлись по линиям — один на центр и по двое на боковые дороги. Полное однообразие, один и тот же спектакль с разными актерами. Но для победы в «Доте» необязательно играть по общепринятым канонам! Эта статья расскажет вам о необычных расстановках по линиям. Пробуйте нестандартные стратегии и получайте массу новых впечатлений от старой доброй «Доты».

БЛОК ЛИНИИ

Выберите Акса (Axe) и Варлока (Warlock) и сразу же идите на легкую линию противников между их первой и второй башнями. Преимущество, которое можно получить, колоссально. Вражеские монстры не будут доходить до первой башни, поэтому ваши уже на пятой минуте с ней расправятся. Сто процентов добиваемых Аксом монстров вытекают в неубиваемого Красного Орка, который может от души навалять всей вражеской команде.

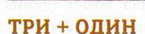
Однако имейте в виду: если на вражескую линию пойдут два героя с дальней атакой, ваша комбинация станет легкой добычей. Тогда вам надо либо отказаться от своей затеи, либо попросить помощи у союзника, способного оглушать. Пока вражеский герой будет обездвижен, Акс может успеть подбежать к нему и крикнуть (Berserker's Call). Вот тогда серьезные проблемы будут у вашего оппонента.

На заметку: легкая линия – нижняя дорога за Стражей и верхняя за Плеть. Она короче другой боковой линии, поэтому героев, стоящих на ней, не так легко подловить охотникам из леса. По этой причине туда обычно идут герои, сильные на поздних этапах игры, но слабые вначале. В этой статье мы используем именно легкую линию противников, так как между ее башнями можно пробраться незамеченным.

Закупаем Аксу два щитка (Stout Shield) и лечебную бутылку (Healing Salve) и просим Варлока купить несколько танго (Ancient of Tango of Essifation). Ему нужна будет постоянная регенерация жизни, так как впереди яростная перестрелка с обитателями линии, а заклинание лечения он будет тратить на Акса. Также Варлоку понадобится немного веток (Ironwood Branch) – чтобы не быть совсем слабым! В качестве второго навыка он может выбрать прибавку к характеристикам (Attribute Bonus).



Сейчас Варлок подлечит союзника и начнет отстреливать Веноманcера.



Матч MYM.dota против SGC. Противостояние двух тройных линий.

ТРИ + ОДИН

Интересно и во многих случаях полезно располагать героев по такой схеме. На первый взгляд комбинация кажется не очень удачной: три героя на линии получают меньше опыта с убитых монстров, чем два. А игроку- одиночке придется нелегко.

Все это верно, но зачастую получаемое преимущество с лихвой окупает эти недостатки. Двум героям противника настолько тяжело стоять против хорошей тройной связки, что вы сможете убивать их, даже если они не совершают ошибок. Яркий пример – связка Свен (Rogue Knight) + Лешрак (Tormented Soul) + Джаггернаут (Juggernaut), использованная словацкой командой SGC против титулованных MYM.dota. Последовательное применение Молота (Storm Bolt), Землетрясения (Split Earth) и Вихря клинков (Blade Fury) стабильно отправляло в таверну одного, а то и двух героев противника.

Безраздельно доминируя на линии, вы сможете добивать почти всех своих и вражеских монстров, что сводит на нет разницу в получаемом опыте, но зато дает большое преимущество в золоте.



Другие преимущества этой связки мы рассмотрим далее, а пока несколько слов о нашем союзнике, стоящем в одиночку против двух оппонентов. Отправится он на легкую линию, иначе его будут слишком часто убивать из леса. Лучшим выбором будет герой с дальней атакой, так как он сможет добивать монстров, не получая при этом много урона от врагов. Комфортнее всего будет себя чувствовать Варлок, изучивший Слово Тени (Shadow Word) Остальные очки умений советую потратить на прибавку к характеристикам (Attribute Bonus), дающие ощутимую прибавку к мане и здоровью. Идеально подходит и другой медик – Дриада (Enchantress).

Подходят Пак (Faerie Dragon) и Акаша (Queen of Pain), способные в случае опасности ретироваться с поля боя посредством заклинаний. Справится Дазл (Shadow Priest), так как его заклинание Теневая волна (Shadow Wave) не

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **91%**

НАГРАДА ЖУРНАЛА



только лечит, но и наносит урон монстрам и героям врага. В баталиях между профессиональными командами роль героя-одиночки часто достается Медузе (Gorgon), так как умело используемое заклинание Мистическая змея (Mystic Snake) неплохо отгоняет врагов и добивает двух-трех вражеских монстров. Как ни странно, на роль одиночки подойдет и один из героев ближнего боя. Это Дэвион (Dragon Knight) с пассивной способностью Кровь дракона (Dragon Blood), дающей колоссальную выживаемость.

Но если вам тяжело стоять против двух оппонентов — попросите помощи у союзника с центра или тройной линии. Вместе вы сможете убить одного из вражеских героев или хотя бы отогнать их, что даст вам возможность получить еще более эффективное преимущество в опыте.

При выборе героев для тройной линии обычно пользуются принципом «чем больше оглушающих заклинаний, тем лучше». Герой противника вряд ли переживет те две-три секунды, которые он не сможет сдвинуться с места. А после того как один из оппонентов будет убит, а второй отступит, вы сможете приняться за вражескую башню.

Чтобы раскрыть весь потенциал тройной линии, один или два героя должны быть нацелены на более позднюю игру. Они будут добивать много вражеских монстров и наносить последний удар по героям врага. Поэтому у них будет много денег, а значит, и неплохие артефакты.

Иногда тройные линии создаются не только для того, чтобы постоянно убивать врагов. Тогда в связке обычно есть герой, которым сложно играть в начале партии, — такой как Геомансер (Geomancer). Союзники до поры до времени оберегают его, отгоняя врагов и позволяя получать много денег с убийств монстров. Геомансер с легкостью собирает Костыль (Power Treads) и Меку (Mekansm), становясь очень опасным. Если у врага мало героев с заклинаниями, бьющими по площади, можно взять персонажей, призывающих существ (Брудмазер (Broodmother), Фарион (Prophet), Энигма (Enigma)), и уничтожить обе вражеские башни за несколько минут.



Даже несмотря на то, что Свен поторопился с молотом, у Сларка нет шансов выжить.

В таблице приведены некоторые герои, которые отлично подходят для тройной линии.

ГЕРОИ ДЛЯ ТРОЙНОЙ ЛИНИИ

Герой	Заклинания
Венга (Vengeful spirit)	Снежок (Magic Missile) оглушает, а Волна страха (Wave of Terror) снижает броню. К тому же оба заклинания наносят неплохой урон.
Кристал Мэйден (Crystal Maiden)	Обморожение (Frostbite) останавливает противника, аура дает регенерацию маны.
Раста (Shadow Shaman)	Все три заклинания отлично подходят для убийства героев.
Свен (Rogue Knight)	Очень мощное оглушение (Storm Bolt). Крик (Warcry) ускоряет и позволяет нанести дополнительные два — три удара
Скорпион (Sand King)	Хорошее оглушение (Burrowstrike). Старайтесь попасть сразу в двух оппонентов.
Вич-Доктор (Witch Doctor)	Опытный игрок превратит этого героя в настоящее орудие убийства. Используйте Паралич (Paralyzing Casks) и Проклятие (Maledict)
Лион (Demon Witch)	Все три заклинания отлично подходят для наших целей. В первую очередь изучайте Шипы (Impale)
Тини (Stone Giant)	Используйте Обвал (Avalanche) и Бросок (Toss). Помните, что противник получает больше урона от скал, когда он находится в воздухе.
Виндранер (Windrunner)	Мощный выстрел (Powershot) наносит неплохой урон, а Сковывающий выстрел (Shackleshot) при грамотном использовании — одно из лучших оглушений в игре.
Леорик (Skeleton King)	Отличное оглушение (Hellfire Blast). К тому же благодаря своей Ауре вампиризма (Vampiric Aura), Критическому удару (Critical Strike) и Перерождению (Reincarnation) Леорик — очень сильный герой поздней игры.
Лина (Slayer)	Обратите внимание на Удар дракона (Dragon Slave) и Столп огня (Light Strike Array). Для сотворения последнего заклинания Лине требуется некоторое время, поэтому его применяют по уже оглушенному противнику.
Лешрак (Tormented Soul)	Все заклинания этого героя наносят неплохой урон. Обязательно изучите Раскол земли (Split Earth). Эффект у него сходный со Столпом огня Лины.
Урса (Ursa Warrior)	Никто не нанесет больше урона на начальной стадии игры. На тройной линии Урса быстро накопит на Даггер (Kelen's Dagger) и Владимир (Vladamir's Offering).
Алхимик (Alchemist)	У этого героя своеобразное, но сильное оглушение (Unstable Concoction). Вторым заклинанием можно выбрать Ядовитое облако (Acid Spray), оно дает минус к броне оппонентов.
Шэйкер (Earthshaker)	С помощью заклинания Борозда (Fissure) вы можете перекрыть путь к отступлению.

КОВАРНАЯ ЗАСАДА

Преимуществами тройной линии можно пользоваться с самого начала матча. Возьмите трех героев с оглушающими заклинаниями — например, Свена, Лиона (Demon Witch) и Венгу (Vengiful Spirit), и вы сможете убить вражеского героя до того, как он дойдет до своей первой башни. Для этого Венга покупает «варды» (Observer Wards) и сразу же бежит ставить их между двух вражеских башен на легкую линию оппонентов. Все трое садятся в засаду в лесу неподалеку от глаза-разведчика.

Как только покажется вражеский герой, выскакивайте из леса и, последовательно оглушая, добивайте его. Последний удар желательно нанести Свену, ведь ему, как герою поздней игры, очень нужны деньги.

Обиженный оппонент оказывается в очень сложной ситуации: денег на телепорт (Scroll of Town Portal) у него нет, на других линиях ему вряд ли обрадуются. Поэтому он либо пойдет на свою

дорожку в обход, либо, понадеявшись на русский авось, снова движется через опасное место.

Ждем в засаде около тридцати секунд и убеждаемся, что враг не избрал последний вариант. Теперь уделим внимание второму герою этой линии. Добивая наших монстров и не желая терять опыт, он может немного отойти от башни, чем вы незамедлительно и пользуйтесь. Соперник вряд ли сможет что-то противопоставить вашим оглушениям и скорее всего тоже отправится в таверну.

Благодаря полученному преимуществу Свен будет чувствовать себя уверенно и на двойной линии, поэтому Лион или Венга могут пойти помогать союзникам с других линий.



НЕПРЕРЫВНАЯ ОХОТА

Даже в любительских матчах некоторые игроки предупреждают союзников, что с его линии ушел вражеский герой. Но далеко не всегда это предостережение спасает союзников от неожиданной гибели. Даже если первое время они осторожничают и не отходят от башни, через некоторое время нежелание терять опыт и деньги все равно пересиливает страх.

Иногда самый большой вклад в победу вносят не герои поздней игры и даже не хорошо отработанные связки, а именно такие охотники. Благодаря им команда противников начинает играть пассивнее и терять инициативу. Лучше всего на роль охотника подходят герои с оглушающими или поражающими заклинаниями. Некоторое время назад знаменитые MYM.dota почти в каждой игре брали Левиафана (Tidehunter), который ходил с линии на линию и помогал союзникам убивать или отгонять вражеских героев. Основной минус стратегии в том, что, переходя с линии на линию, охотник теряет опыт. А один из наших героев будет очень часто оставаться в одиночку против двух оппонентов. Поэтому на роль охотников обычно берут героев, которым не нужен высокий уровень, — например, Венгу или Лиона. В командных сражениях от них потребуется только грамотное использование заклинаний, а не большой урон «с руки», так что не принципиально, какого они будут уровня, одиннадцатого или четырнадцатого.

В баталиях между профессиональными командами можно увидеть, как один или два охотника сидят в засаде две-три минуты. Они лишаются опыта, зато основной герой чувствует себя уверенно и не теряет инициативы. Но стоит только соперникам отойти от своей башни слишком далеко, охотники тут же на них набросятся. Допустим, вы играете за Шторма (Storm Spirit) и идете на легкую линию. Ваши друзья выбрали Венгу и Тайда и спрятались в лесу неподалеку. Играйте контактно, не отходите далеко от монстров, и оппоненты подумают, что вы легкая добыча. Как только противники пойдут в атаку, Тайд и Венга тут же выскочат и попытаются убить одного из них.



Это важно: очень полезна для охотников пустая бутыль (Empty Bottle). Они часто проходят места появления рун и могут брать их в бутыль на две минуты. После того как вы используете руну, бутыль вновь станет полной.

КВАРТЕТ «А»

В этой главе речь пойдет о стратегии, аналогов которой я не встречал. Вся соль в том, что Акс со своей способностью Ответный удар (Counter Helix) будет добивать вражеских монстров сразу с двух линий. Встаем между легкой и центральной линией врага прямо у его базы. На картинке эти позиции для Стражей и Плети показаны красными кружками.

Для поддержки Акса вместе с ним идут три героя с заклинаниями лечения. Одно из лучших сочетаний — Абаддон (Lord of Avernus) со щитом (Aphotic Shield), Варлок и Дазл. Акс покупает два щитка, Варлок — улуч-

шенную курицу (Animal Courier + Flying Courier), две ветки и пачку танго, Абаддон — кольцо Базилиуса и лечебную бутылку, а Дазл — три мантии Интеллекта (Mantle of Intelligence), ветку и пачку танго.

Прячемся неподалеку от арены действий — например, в места, обозначенные зелеными кружками. Стойте вплотную друг к другу, чтобы вас не заметили раньше времени, а если вражеский герой и нарвется на вас, он может не пережить такую встречу.

Выходим из укрытия за пятнадцать секунд до выхода монстров. Акс и Абаддон сразу идут на исходную позицию, а Варлок и Дазл готовятся выманивать вражеских монстров. Для этого нужно атаковать одного из них с мест, обозначенных синими кружками, и бежать по направлению к Аксу. Как только его атакуют, Абаддон сразу защитит его своим заклинанием.

Противники обнаружат вас и пойдут в атаку, поэтому по возможности держитесь вместе. Противостоять им будет нелегко, но уж постарайтесь, ведь Акс получает около 600 золотых в минуту. На эти деньги он соберет быстрый Вангард (Vanguard) и костыль, а затем и Даггер (Kelen's Dagger) и Блэйды (Blade Mail) либо Сердце тараска (Heart of Tarrasque) и Сияние (Radiance), в народе ласково именуемое «Радиком».

Если одного из героев убили, а остальных серьезно ранили, отступите на фонтан, подлечитесь — и снова в бой! Стратегия неприменима против слаженной команды либо против трех-четырех героев с оглушающими или поражающими заклинаниями.



Охотник в засаде.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ

1. На какую линию нужно идти напарнику охотника, который долгое время будет оставаться один?

2. Кто из перечисленных героев хуже всего подходит на роль помощника: Лина (Slayer), Слардар (Slithereen Guard) или Пурист (Omniknight)?

3. Герои с какой основной характеристикой (сила, интеллект, ловкость) обычно сильны в поздней игре?

4. В чем сила связки Лина + Скорпион (Sand King)?

5. Благодаря чему неплохой связкой может показаться Луна (Moon Rider) + Венга + Темная лучница (Drow Ranger)? Почему она не применима в играх против профессиональных команд?

ОРИГИНАЛЬНАЯ ПАРОЧКА

А еще мы сегодня расскажем вам о нестандартной связке. Это один из немногих примеров удачного сочетания двух героев эндшпиля без оглушающих заклинаний. Герои, нацеленные на позднюю игру, слабы в начале партии, и обычно вместе с ними идет помощник, который в трудную минуту подлечит, поможет убить вражеских героев или выжить в тяжелой ситуации.

Герои этой главы, Бладсикер (Bloodseeker) и Сайленсер (Silencer), противоречат всем канонам. В «пабах» они отлично сочетаются и уверенно стоят на линии.

Это интересно: «пабами» (от англ. public — открытый, общедоступный) называются игры в «Доту», где команды состоят, в основном, из незнакомых друг с другом людей. Общий уровень игры невысок. Сражаются на модах -ap, -ar и -sd.

Их заклинания Кровавая ярость (Bloodrage) и Безмолвие (Curse of the Silent) отлично дополняют друг друга. Само по себе Безмолвие — не очень сильное заклинание, и его изучают довольно редко. Оно наносит жертве неплохой урон и сжигает ее ману, но снимается, когда проклятый герой произнесет какое-нибудь заклинание. Кровавая ярость, в свою очередь, не только наносит жертве урон и повышает ее атаку, но и запрещает какое-то время колдовать. Когда враг будет поражен сразу двумя заклинаниями, он неизбежно потеряет много жизни. Убить противников этими чарами тяжело, но заставить держать дистанцию — запросто! Ваши оппоненты потратят много денег на лечение, а вы сможете добивать почти всех монстров и собрать неплохие артефакты.

Не советую применять эту стратегию против слаженных команд: соперники запросят помощи, и по ваши души постоянно будут ходить один-два охотника. А у Бладсикера и Сайленсера очень мало жизни, и, как уже отмечалось, нет оглушающих заклинаний, поэтому вам придется крайне тяжко.

На старте обязательно купите кольцо Базилиуса и левым щелчком мышки по нему включите режим «только для героев» (Heroes), чтобы не давать своим монстрам +3 брони, иначе сражения будут постоянно проходить под вражеской башней. Первое время не изучайте Кровавую ярость выше первого уровня, иначе она даст слишком хорошую прибавку к атаке врага.

■ ■ ■

В следующей статье мы с вами подробно рассмотрим командные баталии, научимся подбирать героев и побеждать.



Наша парочка в действии.

MASS EFFECT 2

ОРУЖИЕ И БРОНЯ ДЛЯ БЕЗУМЦЕВ



Жанр	ролевая игра
Разработчик	BioWare
Издатель	Electronic Arts
Издатель в России	Electronic Arts
Сетевые режимы	нет
Адрес в сети	www.masseffect.bioware.com



- Как сделать убойные штуки еще убойнее?
- Что лучше — катана, ятаган или клеймор?
- Зачем солдату призрак?
- Как стать здоровее крогана?



Стандартное положение правильного Шепарда в укрытии.

В Mass Effect 2 есть достижение, которым действительно не стыдно похвастаться перед другими игроками. Оно выдается за прохождение игры на «безумной» сложности. Поэтому, если вы любите играть, одновременно общаясь по телефону, в аське, кушая пиццу и гладя ногой кота под столом, не читайте эту статью. Она не для вас.

Первым делом — что такое эта максимальная сложность? Нет, врагов больше не станет, и здоровья у них особо не прибавится. Но все, что стреляет, бежит и летит в вашу сторону, будет прикрыто или кинетическим щитом, или броней, или биотическим барьером. Или комбинацией перечисленного! Еще одна маленькая деталь: попадать в Шепарда будут намного больнее, чем при нормальной сложности. Поэтому, если не позаботиться об усилении собственной защиты, большую часть времени будете отсиживаться за ящиками. Стоит только высунуть голову, в нее тут же что-то прилетает — и надо или прятаться обратно, или дохнуть.

Стрелять придется аккуратнее, целиться в голову, не ходить в атаку «в рост», если щит с вас уже «сняли». И если точно знать, что за оружие и броня есть в вашем распоряжении и как их лучше применять, то можно сохранить не только жизнь капитана, но и пару килограмм собственных совсем не виртуальных нервов. Так что, цитируя главу «Цербера»: «Я даю тебе информацию, а как ею распорядиться — решай сам».

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **97%** | НАГРАДА ЖУРНАЛА

ОРУЖИЕ

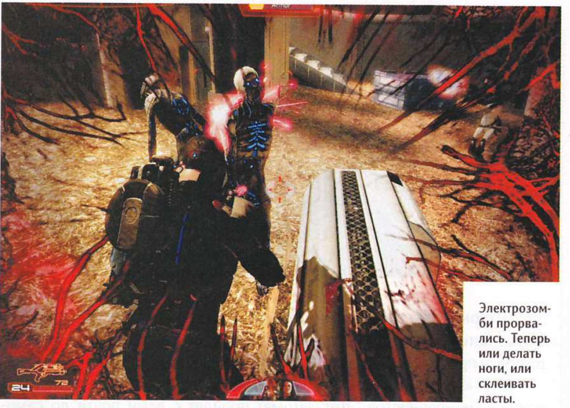
Выбор оружия зависит от многих параметров. Тут и тип противников, которых вы рассчитываете встретить в ходе выполнения задания, и особенности игровых классов, которым позволено пользоваться разными видами оружия. И, естественно, личные предпочтения игрока.





Пистолеты — самое массовое оружие вселенной Mass Effect, если судить по тому, что пользоваться ими умеют все: от простого инженера до матерого солдата. На выбор вам предложат всего два «ствола»: **стандартный М-3 «Хищник» и М-6 «Палач» (его выдает профессор Мордин на Омеге).** Выстрелы М-6 более «увесистые», урон в секунду тоже больше... Вот только емкость термообоймы куда меньше. Шесть выстрелов — и нужен новый радиатор. Очень, знаете ли, неприятно перед разбушевавшимся кроганом останавливаться на перезарядку... Но в то же время, когда заканчиваются обоймы к штурмовой винтовке, лучше переключиться на «ручное орудие» и парой выстрелов добить противника. Тем более что **М-6 гораздо точнее на дальней дистанции. Вывод — М-6 для дальнего боя, М-3 для ближнего.**

Улучшения: первое десятипроцентное улучшение можно купить в **«Экспедициях Родама» на Цитадели.** Еще два можно подобрать, выполняя задания на лояльность Джейкоба и Тэйна. Когда будете на Хейстроме искать Тали'Зору, не спешите — девушка она, конечно, видная, но и о команде позаботиться нужно. Сразу после первого столкновения с гетами не поднимайтесь по лесенкам, а пошарьте внизу — там хоть и убийственно солнечно, но можно найти улучшение пистолетов. Наконец, последнее возможное улучшение продается на Тучанке у «ученого» кроганов.



Электрозомби прорвались. Теперь или делать ноги, или склеивать ласты.



Щит и броня ему не помогли, теперь осталось только дожечь...





Пистолеты-пулеметы, «младшие братья» штурмовых винтовок, тоже особым разнообразием не блещут. Без загружаемых дополнений во всей галактике найдутся только две модели. М-4 «Сюрикен» выдадут вам при выполнении первого же задания Призрака. А вот вторую — М-9 «Ярость» — придется ждать почти половину игры. Усиленный пистолет-пулемет можно «взять попользоваться» с тела кварианинского спецназовца на задании, в конце которого к вам присоединится Тали. Нужный труп лежит в комнате, где вы в первый раз ответите на вызов по радио. Главное — помните, что сначала надо подобрать оружие и только потом выходить на связь.

Пусть М-4 точнее, но зато М-9 стреляет сильнее и, что важно, быстрее. Основная задача пистолетов-пулеметов — «спиливать» с противников щиты и биотические барьеры на коротких и средних дистанциях. Поэтому скорострельность — один из самых важных параметров. **А М-9 — наш однозначный выбор.**

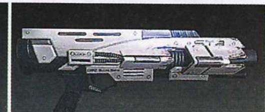
На заметку: М-9 — лучший выбор для ваших спутников. Из-за особенностей игровой механики пониженная точность им не страшна.

Улучшения: увеличить повреждения, которые пистолеты-пулеметы наносят врагам, можно, купив улучшения в **«Экспедициях Родама»** (Цитадель) и **«Личной обороне»** (Иллиум). Когда будете идти на встречу с Архангелом, не забудьте «обойти» дверь неподалеку от вертолета наемников — там еще одно улучшение. Еще два ждут вас в заданиях по найму Тэйна и получении лояльности Миранды (осмотритесь после первого лифта).



Профессор опять что-то задумал, и работа закипела.







Дробовики рассчитаны на ближний бой, поэтому к противнику придется подбираться, сами они к вам обычно не подходят. И уж точно никто из них не будет ждать, когда вы перезарядите громоздкую «пушку».

В большинстве случаев дробовик оказывается оружием «последнего шанса», которое Шепард берет в руки, если ко всему остальному термообоймы уже закончились. И то в таком случае обычно лучше достать пистолет...

На заметку: один из советов на загрузочных экранах игры сообщает, что «оружие с медленным темпом стрельбы лучше подойдет для уничтожения брони». В целом это так, но дробовики, хоть и стреляют редко, больнее бьют по щитам и биотическим барьерам.

Единственное исключение — развитая способность замедления времени. «Затормозив» врагов, Шепард-солдат может спокойно «одарить» прорвавшегося в ближний бой крогана парой-тройкой зарядов «дроби». А Шепарду-стражу поможет способность быстрого сближения, сразу после которого,опять же замедляется время.

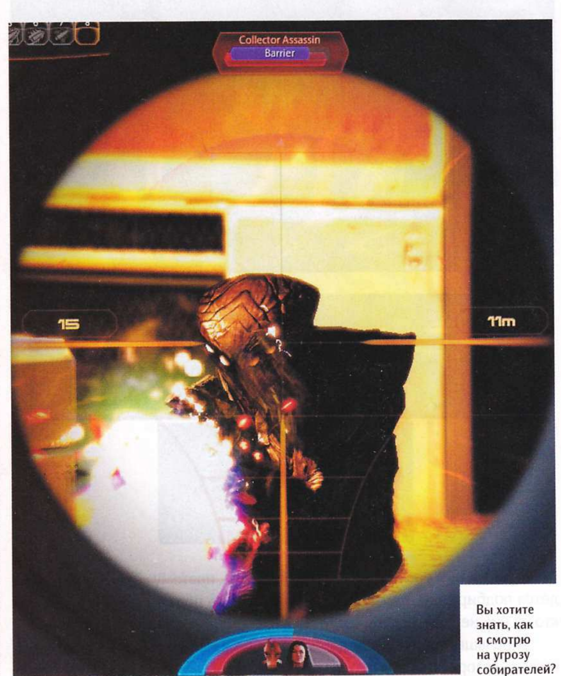
Первое оружие этого вида капитан получит сразу же, когда начнет работать на «Цербер». **М-23 «Катана»** ружье неказистое и никакими особо интересными особенностями не обладает. Есть, да и пусть себе будет. Тем более что, если вам повезло как-то раздобыть себе дополнение с М-22 «Потрошитель», «Катану» можно смело сдавать на склад.

Куда интереснее другой дробовик — **М-27 «Ятаган».** Найти его можно, выполняя задание «Досье: Юстициарий», в комнате с оружейным шкафом. Пропустили? Да не беда, возьмете позже, где-то после того, как повстречаете накачанного наркотиками волуса.

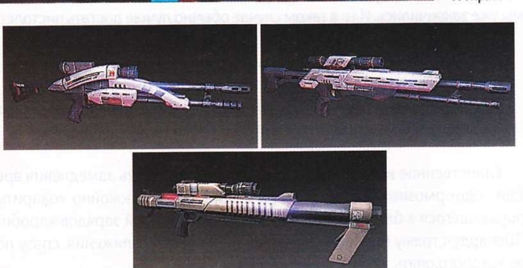
Интересен «Ятаган» тем, что обойму в нем нужно заменять после целых восьми выстрелов. Вкупе с достаточно высоким темпом стрельбы это дает самое высокое соотношение урона на единицу времени среди подобного оружия. Естественно, преимущество это что-то значит только в том случае, если вы стреляете непрерывно и достаточно долго.

И наконец, **М-300 «Клеймор»**... Жуткое порождение кроганского оружейного гения. Стреляет очень сильно, но непозволительно редко, перезаряжая термообойму после каждого выстрела. Однако вооружить ею вашего «домашнего» крогана стоит. А после, во время посещения заброшенного корабля собирателей, можно взять ее и себе на вооружение. Применять «Клеймор» нужно по описанной выше схеме: быстрое сближение — замедление времени — добить врага. М-300 выдает **больше повреждений от одного выстрела, чем любое другое оружие в игре**, — но только с самой близкой дистанции.

Улучшения: улучшения для дробовиков можно купить **у кварианина Кенна** на Омеге и **у кроганского «ученого»** на Тучанке. Еще десятипроцентные увеличения убойной силы дробовиков будут ждать вас по выполнении задания на лояльность Гранта, на задании по найму Джек (труп охранника после первой встречи с большим роботом) и во время прохода сквозь толпы электрозомби и сционов, при попытке добыть распознаватель «свой-чужой» для передатчика материи «Омега-4».



Вы хотите знать, как я смотрю на угрозу собирателей?



Снайперские винтовки смертельны при правильном применении. Шепард-солдат может пользоваться «выбросом адреналина», чтобы стрелять по головам, – а Шепард-разведчик, при хорошо развитом классовом умении, ненадолго замедляет время каждый раз, когда подносит оптику к глазам. Что и говорить, очень удобное оружие против большинства противников в игре. Беда одна – «патронов» маловато.

Ваша первая винтовка – **M-92 «Богомол»**. На низких уровнях сложности она успешно справляется с врагами по принципу «один выстрел – один труп», но на «безумной» сложности намного лучше автоматическая **M-97 «Гадюка»**. «Базовые» показатели повреждений у нее меньше, чем у «Богомола», но из-за возможности вести непрерывный огонь урон в секунду выходит больше. Чтобы получить эту винтовку, внимательно исследуйте коридоры во время выполнения задания по найму Тэйна.

Изначально **M-98 «Вдова»** – оружие, которым можно вооружить только Легиона, гета, присоединившегося к вашей команде. Но солдаты и разведчики во время исследования корабля собирателей могут и сами вооружиться этой смертельно опасной игрушкой. Если кроганский дробовик – лучшее оружие ближнего боя, то «Вдова» остается непревзойденной на дальней дистанции. Даже на «безумной» сложности из нее можно уложить многих противников одним выстрелом. Правда, только если целиться в голову, сделать все улучшения урона и правильно подобрать тип боеприпасов. Для солдата это может быть лишним – тем более что для него в том же шкафчике собирателей найдется и кое-что еще поинтереснее. А вот для разведчика, с его навыком скрытности, еще больше увеличивающим наносимый урон, винтовка будет хорошим выбором.

Улучшения: улучшения снайперских винтовок продаются на рынке Омеги и в магазине «Экспедиции Родама» на Цитадели. Еще их можно найти во время выполнения заданий по найму Гранта, лояльности Гарруса и добыче распознавателя «свой-чужой».



Штурмовые винтовки – основное «рабочее» оружие солдата. Почти все автоматы в игре одинаково эффективны и против кинетических щитов, и против биотических барьеров, и против брони.

M-8 «Мститель» Шепарду выдадут, когда отправят исследовать похищение колонистов. Этот автомат пройдет с вами почти до самого конца, если вы предпочитаете **бои на близких дистанциях и огонь на подавление**. Низкий урон компенсируется вместительной обоймой и высоким темпом. **M-15 «Защитник»** вы найдете в комнате, где встретите Гарруса. У этой модели урон от одного выстрела больше, чем у предыдущей, но **ею предпочтительнее пользоваться на средних и дальних дистанциях.** Причина – низкий темп стрельбы. Одно нажатие на спуск – и M-15 выпустит короткую очередь. Потом помолчит и повторит. В сумме получается медленнее, чем у M-8. А если враг подошел близко, лучше уж стрелять без перерывов...

На заметку: частично исправить ситуацию можно, если стрелять, не зажав левую кнопку мыши, а часто щелкая ею.

И все-таки поразительная для штурмового оружия точность и высокая убойная сила найдут применение, если вы будете использовать M-15 как «почти снайперскую винтовку». Стоит только сказать, что после исследования «ВИ наведения» прицел этого автомата всегда остается в положении «максимально сведен» – точности боя позавидуют и снайперы.

M-76 «Призрак» достанется солдатам на корабле собирателей. Низкая начальная точность с лихвой компенсируется высоким уроном, темпом стрельбы и вместительной термообоймой, которая выдерживает 80 выстрелов без замены. **Хорошая замена для M-8**, если вам не нравится низкая скорострельность M-15. Только помните, что она лучше пробивает броню, чем другие автоматы, но слабее против щитов. Такой прозрачный намек на то, что ее стоит использовать в первую очередь как средство борьбы с толпами электрозомби...

Если предыдущий образец вооружения был направлен против бронированных противников, то следующий, наоборот, – против защищенных щитами. **Импульсную винтовку гетов** можно подобрать на Хейстроме, если сложность игры выставлена на уровне не ниже hardcore. Использовать ее или нет – вопрос спорный. Высокие модификаторы урона по защищенным щитами и барьерами противникам просто-таки кричат: «Возьми меня с собой, Шепард!» Но стоит задуматься и обратить внимание на то, что общее количество наносимых повреждений у нее так себе... В общем, **автомат гетов – приятное пополнение коллекции оружия**, и только.

Улучшения: усилить автоматы для команды можно, приобретя улучшения в «Личной обороне» (Иллиум) или у крогана-генетика на Тучанке. Во время выполнения задания «Досье: Профессор» загляните за баррикаду наемников – там вас ждет усиление. Еще одно – на Хейстроме, в комнате, заблокированной упавшей колонной. И пятое – в комнате Моринт.


Геты! Держаться в тени, не высовываться!

БРОНЯ

Стандартный бронекостюм Шепарда можно сделать лучше, если заменить некоторые комплектующие, купив другие в магазинах крупных планет. Не все улучшения можно приобрести сразу же, и не все они будут действительно вам полезны. Кроме того, лучше отдать предпочтение какому-то одному параметру. Пользы от этого будет больше, чем если бы вы разбрасывались на все понемногу. Давайте посмотрим, что можно придумать, если не полениться и потолкаться по киоскам галактики.



Ну что, проверим, у кого толще броня?

КОМПЛЕКТ «ВСЕХ ЗАСТРЕЛЮ»

Наплечники оставляем от N7. К ним у Харрота на Омеге покупаем **«Визор Куваши»**, который увеличит на десять процентов урон при попадании в голову врага. После выполнения задания на корабле собирателей возвращаемся на Омегу и на местном рынке берем **«Наручи стабилизации»** — еще 5% к урону. В сумме — восьмипроцентное увеличение и еще десять процентов, если попадать врагу в голову.

КОМПЛЕКТ «ЗДОРОВЕЕ КРОГАНА»

Вы любите прорываться к врагу вплотную? Кажется, что защита у вашего капитана на высоте и усиливать ее не нужно? Значит, можно подумать и о здоровье! Тем более что этот комплект самый мощный в процентном отношении.

Стандартный шлем и перчатки — это +8% к здоровью Шепарда. **Жилет «Эгида»**, купленный у Родама на Цитадели, и **«Поножи жизнеобеспечения»** — на той же станции в магазине фонда «Сирта». Финальный штрих этого костюма — **защитные пластины на плечи** — появится в продаже у Ратча на Тучанке после посещения негостеприимного корабля собирателей. Итого — дополнительные 28 процентов к здоровью капитана! Стоять в таком под обстрелом по-прежнему неприятно, но времени на то, чтобы добежать до ближайшего укрытия, уже чуть больше.



Парень купил свой первый пистолет. Что должен сделать благородный Шепард? Правильно: отобрать как можно быстрее!

КОМПЛЕКТ «ВЫ И ТАК ДОСТАТОЧНО СИЛЬНЫ»

Вот кому с гардеробом не повезло, так это биотикам и инженерам. К стандартному нагруднику, который увеличивает повреждения от навыков на 3%, они могут прибавить разве что **«Усиливающие пластины»**, которые продаются в «Личной обороне» на Иллиуме. В сумме это будет всего лишь восьмипроцентный прирост... Оно, конечно, и так неплохо, но заставляет немного завидовать тем, у которых есть «Броня красного дракона» из загружаемого дополнения, — эти счастливчики получили +15% к силе навыков.

КОМПЛЕКТ «ЩИТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА»

С усилением кинетического щита капитана дела обстоят лучше, чем с умениями, но куда хуже, чем с количеством здоровья. Комбинация из **стандартных поножей, тяжелых наручей и «упряжи щитов»** (покупается на Тучанке после посещения корабля собирателей) даст в сумме 13% дополнительной защиты. Но до того, как вы побываете на вражеском космическом корабле, к этим поножам и перчаткам хорошо подойдет **«конденсаторный нагрудник»**, который можно купить у Харрота на Омеге. Эта часть костюма ускоряет перезарядку щитов, а значит, позволяет проводить меньше времени, вжавшись в очередной ящик.

■■■

Помните, что скупить и установить все-все улучшения у вас получится только в том случае, если начать играть Шепардом, уже прошедшим какой-нибудь Mass Effect. Только тогда, из-за дополнительных «подъемных», которые выдают ветерану, кредитов хватит на все. В любом другом случае даже и не думайте о глобальных закупках. Выберите свое основное оружие и улучшайте его в первую очередь.

На этом все. Будете у нас на «Омеге», не проходите мимо!



Капитан Шепард любил расхаживать в полном обмундировании и пугать хулиганов.

ЭАДОР

ВОЛШЕБНЫЙ СТАРТ

Жанр	ролевая игра с элементами стратегии
Разработчик	Artifactorium
Издатель	1С / Snowball
Сетевые режимы	за одним компьютером
Адрес в сети	www.eador.com

Новый «Эадор» (версия 1.04) добавил существ, событий и магии. Кроме того, он выходит на диске и официально издается, что не может не радовать всех любителей хороших «пошаговок». И сегодня мы хотим рассказать об одном из классов игры уже с учетом различных новинок. Ведь каждый класс — это не просто свое оружие и способности, это еще и совершенно особый стиль игры. Любителям почувствовать себя бронированным терминатором замечательно подойдет воин, желающий командовать большой армией при слабом герое, — командир. Если ваш стиль — мощные точечные удары, выбирайте лучника. Но сегодня мы поговорим о пути хитрого человека. А значит — о пути обычного эадоровского волшебника...

ВЫБОР УРОВНЯ

Одна из важнейших вещей для получения удовольствия – уровень сложности. Поставите «Начинающего» или «Опытного», будет слишком просто. Выберете «Властелина» или «Повелителя» – и «Эадор» превратится из игры в просчитывание каждой единички здоровья и каждого золотого.

Наш совет прост. Хотите выжать из этой игры максимум? Выбирайте «Эксперт» или «Мастер». На этих уровнях мир ставит перед нами массу задач, так что скучать не придется. Но при этом он останется пошаговой стратегией, не превратившись в пошаговую головоломку. Все тактики и советы этой статьи были протестированы именно на этих уровнях сложности.

А НУ ЕГО В БОЛОТО!

На магию в бою постоянно расходуются кристаллы. Чтобы начать строить подготовительные здания, играя волшебником, тоже нужно кристаллы. А уж сколько нужно кристаллов для постройки магических школ! Как вы знаете, главный источник кристаллов – болота, поэтому лучший старт для игры магом – парочка болот, примыкающих к замку. Само собой, мы постараемся забрать их в первую очередь!

Болота часто охраняются гоблинами, что тоже нам на руку – ведь это не самый страшный противник. Однако недооценивать их не стоит. Учтите, что...

■ На «мастерском» уровне вам могут встретиться гоблины 4-5 уровня. Опасайтесь самых сильных – убивайте их в первую очередь, не давайте атаковать. Удар магией, добивание.

■ Не бейте гоблинов, пока они стоят в болотах (их защита там увеличена).

■ В отличие от вас гоблины бегают по болотам быстро. Не дайте им добежать до мага и порезать его своими кривыми ножичками.

Если болота рядом нет, можно использовать преимущества другой местности (больше денег) либо стартануть заново. А если вы любите играть разными классами, то, попав в болотистые земли, начинайте магом.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

■ Для начала договоримся, что играть будем за злых. Причина проста – на высоких уровнях сложности нам не хватит денег на «добрые» варианты. И даже полезные способности мечников с пикинерами не залатают дыр в дворцовой казне.

■ На первом ходу строим таверну. Во-первых, она все равно понадобится для зданий с войсками. Во-вторых, с ходу увеличивает доход на единичку. И в-третьих – если вам повезет с наемником, вы можете сразу же захватить вторую провинцию. Но тут есть всякие «но». Наемник может оказаться добрым – и что потом с ним делать? Наемник может оказаться гоблином (слишком слаб), шаманом (не хватит кристаллов). Близлежащие

МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ



Получая уровни, ваш герой будет получать и новые способности. Само собой, некоторые из них важнее. Давайте разбираться.

■ **Мудрость.** Увеличивает получаемый опыт, позволяет запоминать дополнительные заклинания. На первых этапах важнейший навык. Если разница между пятнадцатью и тринадцатью заклинаниями не столь важна, то разница между шестью и четырьмя принципиальна. Брать, как только увидите! К тому же чем раньше возьмете, тем больше опыта получите в итоге со всех ваших боев.

На заметку: если к герою подошел какой-нибудь гоблин с единичкой здоровья, добейте его врукопашную. Тот, кто убивает врагов собственными руками, получает дополнительный опыт.

■ **Призыв.** Увеличивает силу вызванных существ и радиус призыва. Очень важно, если вы делаете упор на школу хаоса, причем радиус не менее важен, чем сила. Вызвав беса близко к врагам, вы можете с ходу выводить из строя лучников или пращников.

■ **Некромантия.** Позволяет оставлять нежить после боя, усиливает нежить, «лечит» нежить. Очень значимо, потому как экономит время. Вынесли провинцию, подняли скелета, пошли на следующую, не возвращаясь домой. Необходимый минимум для темного мага — некромантия третьего уровня. Подчинение упыря существенно снижает расходы на новых существ.

■ **Тавматургия.** Это интересное слово (которое так и хочется прочесть как «травматургия»!) в переводе с греческого означает способность творить чудеса. А в игре этот навык понижает сопротивление целей и повышает сопротивление героя. Особенно полезно первое, ведь существа с высокой сопротивляемостью — наши злейшие враги.

■ **Сила мага.** Общее повышение силы заклинаний. Берем, а куда деваться? Даже со специализацией вызывателя нам пригодится боевая магия. Вдобавок сила магии влияет на страх.

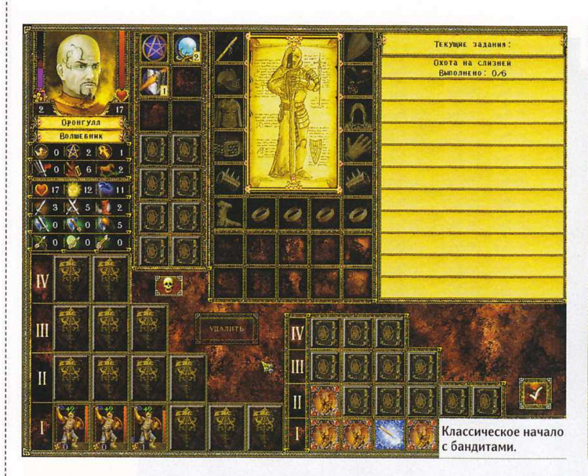
■ **Концентрация.** Увеличивает длительность заклинаний и позволяет магу восстанавливать больше сил. Не самая важная способность по сравнению с остальными.

■ **Мастер жезла.** Повышает инициативу героя, усиливает выстрел из жезла. Выше инициатива — раньше ходим, раньше убьем опасного бойца. В целом полезно, но не очень важно. Однако может стать гораздо важнее, если вы играете против живого противника.

Как видите, при выборе навыков нужно думать еще и о том, по какому пути вы идете, какой школой пользуетесь в данный момент.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 84%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Классическое начало с бандитами.

Антилюдоедский наборчик заклинаний.

провинции могут давать мало денег, наемник просто не окупится. В общем, чтобы успешно стартовать с наемником, нужно сочетание нескольких условий, а потому не советую на это рассчитывать.

■ Далее нанимаем волшебника. Специалисты в некромантии и призыве изначально сильнее остальных. Если попался такой маг, то в первом же бою у вас будет не четыре бойца, а пять — добавятся скелет или бес. Именно в таких ситуациях можно сразу атаковать (взяв наемника).

Следующие по ценности — маги с посохами или мудростью. Способность стрелять по врагам из посоха очень помогает! А лишняя магическая искра (если выпала мудрость) может превратить поражение в победу или спасти важного воина.

Это важно: если вы не рветесь в бой на первом ходу, поставьте волшебника на изучение провинции, а пращника с ополченцем увольте. Ни к чему терять лишние пять монет.

■ На втором ходу нужно решить, кем мы будем воевать. Есть три варианта:

1. Варвары. Самые «толстые» и сильные из трех. Впадают в ярость, кидаются топорами. Минус — более высокая цена. Поэтому терять их будет обидно и вам нужно будет играть внимательно.

2. Разбойники. Подойдут любителям пушечного мяса. Стоят всего лишь десяточку, убили — не беда, берем новых. Минусы — слабее варваров в атаке, забирают 10% трофеев, снижают доход от провинций.

3. Воры. Пожалуй, худший вариант из трех. Главный недостаток — всего лишь 13 единиц здоровья (варвары — 19, разбойники — 17). Есть плюсы — им не отвечают, они стреляют, но и атака тоже слабее. Стоят они 15, а не 10, как разбойники. Их можно посоветовать разве что любителям делать пакости в сетевом режиме. Ведь потом можно строить гильдию воров и снизить доход противника на пять золотых. Да, ваш друг «порадуется». Но окупит ли оно себя в перспективе — это еще вопрос.

Итак, строим лагерь варваров или логово разбойников, нанимаем трех бойцов и атакуем!

На заметку: если рядом нет болот, нападайте на провинцию с более высоким доходом. Учтите — если одна местность дает троечку золотых, а другая десятку, это вовсе не значит, что в первой слабее охрана. Еще один приоритет — особые места. Чем их больше, тем провинция ценнее. Ну, и ресурсы, само собой.



Если принести это домой и кое-что построить...

■ Пока вы захватываете ближайшие провинции и возвращаетесь домой за подкреплениями, город развивается дальше. Третий ход — библиотека. Как построите, заменяйте малонужные заклинания магическими искрами. Это могут быть *усталость*, *воодушевление*, *страх* (один *страх* нам не нужен, два бывает очень редко). Волшебную броню и волшебное оружие стоит оставить. Иногда стоит поставить героя на исследование провинции и подождать строительства библиотеки. Тогда вы пойдете в бой во всеоружии. Это особенно важно, если сразу дали мудрость.

■ Четвертый ход — алтарь. К этому моменту неплохо уже захватить пару провинций и зайти в особые места. Потому как, чтобы строиться дальше, нам нужны кристаллы. Отсюда вывод — экономьте на «платной магии». Чем больше сэкономите в первых боях, тем быстрее построите алтарь хаоса или школу некромантии. О них мы сейчас поговорим подробнее.

СМЕРТЬ — МАМА, ХАОС — ПАПА

Начинающий волшебник может пойти в шесть магических школ. Для эффективного старта мы советуем выбрать алтарь хаоса и школу некромантии. Каковы их преимущества?

ХАОС. КРУГ ПЕРВЫЙ

1. Алтарь хаоса с ходу дает нам **темный ритуал**. Часть жителей провинции превращается в кристаллы, которые мы вкладываем в постройку новых школ, в боевую магию. Это одно из ключевых заклинаний для быстрого развития империи — переоценить его сложно.

2. **Вызов беса**. Быстролетающая тварь с магическим выстрелом и неплохой атакой. Пролетает сквозь свои отряды. Очень рекомендуем. Единственный минус — забирает три единички жизни у героя. Так что будьте внимательны, не превратитесь в мага-самоубийцу.

3. **Сжигание снарядов** очень эффективно против стрелков. И урон наносим, и количество выстрелов уменьшаем.

4. **Уязвимость**. Всего лишь за единицу маны снижаем защиту и сопротивление на троечку. Ценно против шаманов — их порой непросто убить магией издалека. Ценно против бронированных отрядов. Время действия — шесть ходов даже при нулевой концентрации!

СМЕРТЬ. КРУГ ПЕРВЫЙ

1. **Поднятие скелета**. Одно из лучших заклинаний первого уровня. Убили врага, раскопали, превратили в скелета, напали на следующего врага. Убили своего? Не беда — тоже раскопали, из своих скелеты не хуже получаются! Очень важная особенность скелетов — они почти не пробиваются стрелами или метательным оружием.

2. **Поднятие зомби**. Эти ребята гораздо толще, но ходят медленнее и стоят больше кристаллов. Но если ресурсы позволяют, они тоже очень хороши.

Это важно: мертвецов нельзя лечить, пугать или делать их из уничтоженных мертвецов.

2. **Страх**. Уменьшает боевой дух цели. Когда он падает до нуля, цель начинает паниковать. Эта магия творит чудеса, позволяя выигрывать некоторые бои без единственного удара или выстрела.

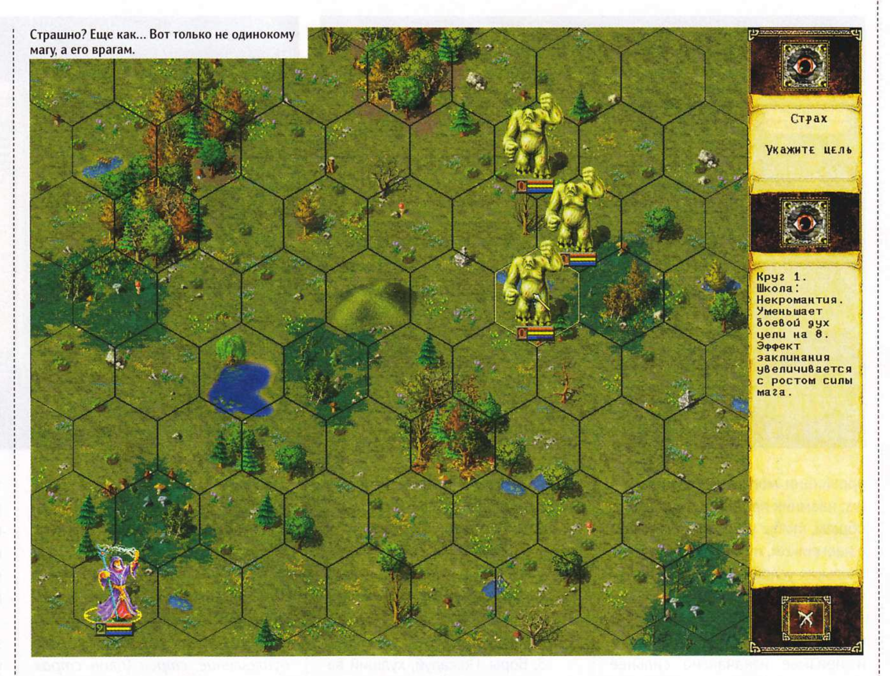
3. **Вызов неупокоенного**. За десять кристаллов вызываем мертвеца, который присоединится к армии. Не очень ценно, пото-

му что, развив некромантию, мы и так сможем поднимать павших воинов.

Главная ценность обеих школ – дополнительный отряд. Как показывает практика, это важнее, чем более сильный выстрел, особенно на высоких уровнях сложности. Кроме того, развив магию до второго круга, мы сможем призывать существ, схожих по силе с воинами второго уровня.

Школы мы выбрали, но возникает второй вопрос – какую строить первой? Обычно это школа хаоса. Причина проста – на нее требуется всего лишь двадцать кристаллов, тогда как на смерть целых сорок. Вторая причина – темный ритуал.

Но иногда бывает, что кристаллов у нас много, а денег мало. Например, если вокруг сплошные болота. Тогда можно начать и сразу со школы смерти. Вызывая скелетов и бесов, мы легко зачищаем первый круг, грабим особые места с гоблинами и всякой мелочевкой. А что ждет нас дальше? Мы уже описывали эту магию в большом руководстве, но самое время вспомнить и обсудить подробнее!



Страшно? Еще как... Вот только не одинокому магу, а его врагам.

ХАОС. КРУГ ВТОРОЙ

1. **Вызов черта**. Мощный боец атакующего стиля (12 единиц атаки, 25 очков здоровья). Требует шесть единиц здоровья. При ударе понижает боевой дух – можно комбинировать со страхом.

2. **Вызов адской гончей**. Бьет слабее черта, но очень хорошо защищена от выстрела (шестерка защиты) и ходит на три клетки. Калечащий удар – замедляет противника.

3. **Слепота**. В описании сказано, что обнуляет атаку цели. Практика показывает, что ударить слепой отряд все же может, но... наносит единичку урона, не больше. Одно из лучших заклинаний второго уровня. На четыре хода превращаете большую и страшную буку в беспомощное дите, чего еще желать?

4. **Тварь хаоса**. Аналог неупокоенного, только второго уровня. Раз в восемь ходов можете присоединить к отряду черта или адскую гончую.

СМЕРТЬ. КРУГ ВТОРОЙ

1. **Поднятие упыря**. Очень серьезная тварь. Поедает трупы, восстанавливая жизнь, насылает болезнь.

2. **Вампиризм**. Цель этой магии пополняет здоровье за счет физических атак. Кинули на громилу и понеслись!

3. **Болезнь**. Понижает все виды атаки, скорость. Больное существо теряет троечку жизни и единичку выносливости в ход. Особенно ценно как способность упыря.

4. **Смертельный ужас**. Артподготовка. Кидаем на вражескую провинцию, и ее защитники теряют по семь единиц боевого духа. После чего нападем и добиваем напуганных.

Как мы видим, второй круг сохраняет то ценное, за что мы полюбили хаос и смерть. А именно – призыв серьезных существ в нашу армию. Причем как во время боя, так и после, как из трупов врагов, так и за жизнь героя. А если вы получите магию третьего круга (порой ее можно получить и до постройки), то оцените такую недобрую зверушку, как демона. Атака в 20 единиц, перемещение на четыре клетки и масса способностей. Он требует жертвоприношения, поэтому, если хотите повоевать демонами, таскайте с собой парочку ополченцев. Да, такова игра за силы зла, ничего не поделаешь!

Это важно: после отстройки первых кругов хаоса и смерти очень рекомендую возвести святилище. Оно стоит всего лишь 15 кристаллов, а заклинание лечения пригодится любому магу. Ведь так обидно терять ветеранов!

КАК-ТО РАЗ НА ОДНОМ ИЗ ОСКОЛКОВ...



Одного из авторов этой статьи угораздило заиметь столицу в холмах. Холмы были в родовой провинции, холмы были вокруг — и еще две равнины в придачу.

Для мага это не лучший старт, но были тут и плюсы — например, две жилы железной руды. Гномов поблизости видно не было, охраняли эти места орки. А они, как вы знаете, очень неприятные ребята для молодого мага.

Первый сюрприз ожидал в таверне. В уголке примостился видавший виды мечник и потягивал свое пиво. В голове созрел коварный план — мечник, потом провинция с железом, потом орки.

Но оправдаются ли надежды? Нанятый маг не подвел — тавматургия плюс волшебная стрела, искра, страх и волшебное оружие. Подчинение соседних провинций прошло практически без задоринки — были пожертвованы мелкие отряды, но обнаружилась одна проблема. Темпы восстановления здоровья у воина были абсолютно неприемлемы для быстрой кампании, поэтому в столице отстроили школу пикинеров. Как вы уже догадались, после захвата железа и здание, и отряды стали гораздо дешевле.

Они стали костяком армии. Затем была захвачена еще парочка соседних провинций. К сожалению, уровень здоровья пикинеров и мечника за эти три сражения подобрался к критическому. И тут проявилась основная проблема — что делать с воинами и как их лечить? Второго героя позволить себе не можем. Стоять и ждать глупо. Заклюют. К счастью, ресурсов было собрано достаточно и в замке началось строительство школы некромантии. Дальнейшее развитие пошло по стандартной злой ветке.

Выводы? Хоть мы и советуем играть за злых (в большинстве случаев это лучший вариант), мы также советуем думать. Если нестандартная игра может оказаться выгодной, играйте нестандартно!



На такой союз стоит согласиться. Потом они будут умирать во славу нашей империи!

МАГИЧЕСКИЕ КОЛОДЫ

При игре за мага очень важно понимать, какие заклинания хороши в разных ситуациях. Допустим, вы собираетесь зайти в гости к скелетам и зомби. Выкидываем *поднятие скелетов* (из уничтоженной нежити они не делаются), выкидываем *страх* (нежить не боится). Набираем *искр*, *бесов*, *лечений*.

Другой вариант — если против нас ополчение с двумя лучниками. Самое время брать *вызов скелетов* и *сжигание снарядов*. Сносим одного лучника, вызываем мертвеца, атакуем врагов сзади.

И так думаем и планируем каждый раз, особенно когда проходим через замок. Что лучше взять против этих врагов, что не будет эффективно? Игра за мага — игра творческая, ищите индивидуальный подход к противнику! А иногда стоит выбросить все заклинания и составить магическую колоду исключительно из *страха*. Подробности — в следующей главе.

ДВА УРОВНЯ ЗА ОДИН БОЙ

Есть несколько видов существ, которые убиваются магом лучше, чем любым другим классом. Это тролли, людоеды, минотавры, слизняки.

Если вы видите в провинции троллей, оставляйте дома всю армию, забивайтесь под завязку *страхами* и смело идите в гости. Казалось бы, хрупкий маг третьего уровня, которого тролль одним взглядом в земле втопчет!.. Ан нет.

На одного тролля приходится по два заклинания *страха*. Когда напуганы все, нам сообщают, что армия противника убегает. Дальше жмем «догнать и добить». Итог — одинокий герой сносит двух-трех тварей третьего уровня. Опыт от таких боев огромен, денежные награды и вещи тоже очень неплохи. Я не советую брать с собой армию именно из-за этого большого опыта. Варвары и разбойники просто не стоят того, чтобы с ними делиться, пусть все идет герою. А громилы быстро растут в боях на убийствах, им это тоже ни к чему.

Учтите, что если против вас трое бойцов, то, когда вы запугаете всех, первый может успеть придти в себя. Поэтому на трех троллей вам необходимо семь заклинаний *страха*. Также имейте в виду, что если врагов трое, а они делают по два хода, то кто-то может успеть добежать. Идеальны места с озерами и болотами.

Если таких мест в округе много, герой-маг растет с феноменальной скоростью. Кроме того, на вырученные деньги можно очень серьезно развить экономику — отстроить шахты, лесопилки, мельницы.

НОВИНКИ ВЕРСИИ 1.04

В новом «Эадоре» много изменений — задания, картинки, награды, стражи и т.д. Но нас интересуют новые существа, с которыми можно столкнуться на первых порах. Это людоящеры, слизняки и медузы.

На наш взгляд, людоящеры — самые интересные ребята, это ведь не просто какие-то случайные зверушки, а целая новая раса. Если рядом с вами их провинция, очень советуем не нападать, а выполнить их квест — убить шесть слизняков. После этого в квартале союзников вы сможете нанимать этих бойцов. Они замечательные — 8 единиц атаки и контратаки, регенерация, 20 очков здоровья. Похоже, это лучшие отряды первого ранга! И ведь они нейтралы, а значит, отлично комбинируются с нашими злодеями. А как же шаманы, спросите вы? Конечно, шаманы чудесные бойцы, но ими тяжело пользоваться, играя за мага на «мастере». Кристаллов на все банально не хватит.

Слизняки интересны как противники, которых можно вынести магом в одиночку. Пугаются с двух *страхов*, ползут медленно. А даже если успеют пару раз плюнуть — пережить можно.

Медуза — стрелок третьего ранга. Хорошая сопротивляемость магии, парализующий взгляд и ядовитая атака делают их если не самыми сильными стрелками, то очень и очень серьезными. Тяжелый противник для мага.



Новые отряды пугаются не хуже старых.



Четырнадцатый уровень был получен быстро. В армии ящеры и ополченец для жертвы.

ASSASSIN'S CREED 2

ДНЕВНИК ИСКАТЕЛЯ СОКРОВИЩ

Жанр	эпическая игра
Разработчик	Ubisoft Montreal
Издатель	Ubisoft Entertainment
Издатель в России	Акелла
Адрес в сети	www.assassinscreed.com



Ренессанс — удивительная эпоха. Здесь найдется место и тайным заговорам, и жестоким убийствам — настоящий рай для любого уважающего себя ассасина. Можно бесшумно скакать по крышам, наводя страх своей тенью на трусливых стражников, и вершить правосудие над зажравшимися городскими чиновниками.

Однако наказание заговорщиков — не единственное развлечение для профессионального убийцы. Каждый из них мечтает стать исследователем и собирателем сокровищ, чтобы потом с удвоенной энергией разметать всех врагов на пути. Италия эпохи Возрождения — идеальное место для реализации этих стремлений.

В Assassin's Creed 2 сокровища валяются буквально на каждом шагу. Уже в самом начале игры неопытный подросток из семейства Аудиторе под нашим руководством будет прыгать по балконам и очищать отяжелевшие от флоринов сундучки городской знати.

Но по мере прохождения наш подопечный взрослеет, простые грабежи ему уже не в радость, а душа ассасина требует настоящих приключений, смертельных ловушек и воистину царских наград. Жажду исследований нужно утолять, а если вы не в силах отыскать все тайны игры, то эта статья специально для вас. А начнем, пожалуй, с главного.

- **Тайник для киллера**
- **Каждый убийца должен знать...**
- **Ктулху, вот ты где!**

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **92%**

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ТАЙНИК ДЛЯ КИЛЛЕРА

Мечта каждого воина – стать круче других. И когда мелкое воровство перестает удовлетворять, возникает потребность забраться поглубже и найти нечто ценное. В нашем случае это будет броня Альтаира (легендарного убийцы), запертая за шестью замками на вилле в Монтериггьони.

Открыть все замки можно только с помощью печатей, спрятанных в гробницах. Их поиском мы сейчас и займемся.

■ **Тайна Новеллы.** В первый тайник мы попадем лишь благодаря сюжету (4-я последовательность, 4-е воспоминание), и в отличие от остальных это испытание мы не сможем пройти повторно, выбрав воспоминание из раздела «ДНК».

Внутри нас ждет куча стражников, а также необходимость часто и точно прыгать. Однако эта гробница сюжетная и вступительная – настоящих трудностей ожидать не стоит.

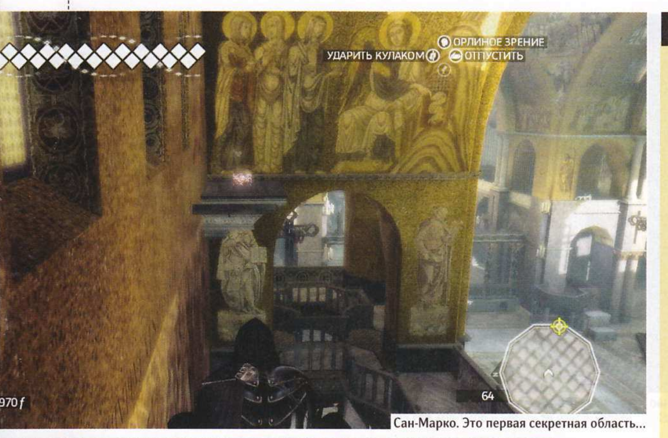
На заметку: в каждой из гробниц можно найти по два секретных места, где спрятаны дополнительные сундуки с деньгами.

Прохождение можно разделить на два этапа: сначала мы прыгаем по балкам и дергаем за разные рычажки. Если хотите найти первое секретное место, спрыгните вниз, вместо того чтобы ухватиться за первую перекладину, обернитесь, прыгайте вперед и зайдите в небольшую комнатку справа. Второй этап: расправа над стражниками и взаимодействие с механизмами, которые помогут нам добраться до цели. Во вторую секретную область можно попасть сразу после знакомства с первым механизмом – просто спрыгните в небольшое углубление неподалеку.

Ближе к концу нам придется погоняться за курьером – при желании его можно догнать и убить прежде, чем он предупредит остальных, чтобы избежать ненужного боя со стражей. Подслушав разговор тамплиеров, мы можем со спокойной душой пройти в склеп и забрать первую печать.

■ **Тайна собора.** Санта-Мария-дель-Фьоре – сплошной длинный лабиринт из балок, выступов и люстр. В отличие от предыдущего храма, в соборе склеп с печатью расположен наверху, под самым куполом здания.

Сначала поднимайтесь на дверь. Далее перемещаться нужно не только по направлению к маркеру цели, но и постепенно вверх, дорога здесь не прямая, но единственная, просто внимательно осматривайте локацию на предмет всяческих выступов и перекладин.



Сан-Марко. Это первая секретная область...



...а это вторая.

БУДНИ ГОРОДСКОГО УПРАВЛЯЮЩЕГО

При правильном распоряжении финансами проблема с недостатком денег исчезнет уже в середине игры. Во многом это достигается благодаря грамотному обустройству фамильной виллы семейства Аудиторе в Монтериггьони.

Ключевое правило городского мецената — чем больше вложить денег в город сейчас, тем больший будет доход потом. Поэтому в первую очередь стремитесь построить и улучшить все торговые лавки. Вторыми по значимости идут обновления города — восстановление колодца, шахт, казарм и т.д.

По мере строительства обновлений вы также получите возможность забраться в недоступные ранее места — до некоторых сундучков с сокровищами можно добраться, когда вы восстановите колодец или казармы.

Еще одна местная достопримечательность, присущая только этой области, — сбор статуэток, которые нужно вставлять на вилле в постаменты. За каждую пару расставленных статуй вы получите по 2000 флоринов.



Сбор статуэток – дело увлекательное, но финансово неоправданное.

Это миф: в сети ходят слухи о том, будто после сбора всех двенадцати статуэток дядя Марио выдаст Эцио какую-то карту сокровищ, но это неправда. За сбор этих штуковин игрок поощряется лишь деньгами.

Немного пропетляв вначале и скинув вниз одну лестницу, вам нужно продолжать путь в противоположную часть собора, прыгая по люстрам. Когда мы сбросим вниз вторую лестницу, камера намекнет, что дальше лезть нужно исключительно вверх. Важно не запутаться – от лестницы прыгаем на парапет и идем по нему слева направо, по пути прыгая на площадки и люстры (не прыгайте на крест у окна – это тупик).

Теперь нам предстоит несложный путь наверх – придется немного полазать по стенам и осторожно прыгать по балкам. Трудностей возникнуть не должно, только двигайтесь осторожно – падение смертельно. Перед тем как прыгнуть на подвесную платформу, посмотрите налево – увидите сундучок с деньгами. Можете свернуть налево и вниз, с помощью прыжка назад (ЛКМ + пробел) ухватиться за люстру, а потом запрыгнуть в секретную область.

Как добежите до красной стены с выступами, опуститесь на уровень вниз – там вторая секретная область, забирайте деньги и лезьте вверх, а потом смело прыгайте вперед – Эцио зацепится за платформу. Заберите печать и покиньте собор через окно.

■ **Тайна Торре-Гросса.** Наша следующая остановка – Сан-Жерминьяно, а точнее, самая высокая башня города. Опять нам предстоит путешествие снизу вверх, борьба со стражниками и коварной камерой.

Начало предсказуемое – передвигаемся по стене, а потом открываем дверь. В винном погребе убиваем стражу и бежим на другую сторону помещения. Здесь много ненужных балок и платформ, найти правильный путь можно, ориентируясь по выкрутасам игровой камеры. Если заметили ограничение радиуса обзора – значит, вы на верном пути.

Поднявшись на уровень вверх, убейте лучника и забирайтесь на люстру; если теперь прыгнуть вправо в небольшой проем – попадете в секретную область. Идем в библиотеку и разбираемся с толпой вооруженных «читателей». По стене и люстрах поднимаемся на верхние ярусы, уворачиваясь от стрел лучников. Под самым потолком библиотеки находится вторая секретная область.

Дальнейший путь прямолинеен – поднимаемся на башню, по пути убивая одиноких стражников. Под конец возможны некоторые неудобства с камерой, но это не должно нам помешать взять третью печать.

■ **Тайна Равалдино.** Рокка-ди-Равалдино – крепость в Романьи, здесь мы будем искать очередную печать в нашу коллекцию. Местечко мокрое, сначала немножко плаваем, а потом прыгаем, используя отскок назад. Первая трудность – механизм, блокирующий врата. Когда мы с ним взаимодействуем, у нас будет несколько секунд, чтобы проскочить за решетку. Советую при перемещении держаться правой стороны, иначе из-за неудобной камеры можно с легкостью впереть Эцио в стену, мимо целевого прохода.

Сразу после этого заверните за угол влево – уровнем выше первый сундучок с деньгами; используем прыжок назад, чтобы пробраться в секретную область. Дальше опять предстоит небольшой заплыв, где нужно нырнуть (ждем и удерживаем «Пробел» и нажимаем W). Разбираемся с охранниками, находим прибитый к стене щит и поднимаемся наверх.

Нам снова предстоит забег на время, но несложный – дернув за рычаг, просто бежим вперед по балкам. Теперь, если повернуть налево и совершить несколько сложных прыжков в сторону, можно попасть во второе секретное место, а затем выйти через потайную дверь. Если же не хотите отвлекаться на сундучки, то дерните за второй рычаг и совершите еще одну пробежку. В казармах подавите сопротивление и проходите в склеп (камера любезно покажет место, куда надо прыгать).

Напоследок у нас осталось еще одно испытание на время. Дорога не прямолинейна, да еще и камера все время будет провоцировать на неудобные движения и прыжки. Советовать здесь что-то трудно – нужно просто привыкнуть к обстановке и двигаться осторожно. Завершив испытание, мы сразу же попадем в склеп с печатью.

■ **Тайна Сан-Марко.** Пятую по счету печать мы будем искать в Венеции, но не сразу, а когда завершим одну из последовательностей. Вход в гробницу находится на крыше Дворца дожей, найти его будет нетрудно.

Мы попадаем внутрь огромного храма – долго бегать и искать гробницу не нужно, вход в нее находится внизу, но откроется, лишь когда мы завершим четыре испытания. Задача – за отведенное время взобраться на верхний ярус дворца к рычагу и потянуть



Это у них называется концептуальная камера. Удачно прыгнуть из такого положения – то еще испытание!



Самый сложный прыжок в Визитационе – нужно оттолкнуться от статуи и прыгнуть вот сюда.

за него. Если таймер заканчивается – рычаг прячется и начинать нужно сначала.

Дворец разделен на четыре крыла – в каждом из них по одному испытанию. Трудность не в заумных прыжках, а в нахождении пути. Прежде чем активировать механизмы, я бы советовал изучить возможные маршруты, по которым будет двигаться наш герой.

На заметку: далее по тексту я буду называть испытания соответственно сторонам в храме (север, юг и т.д.), исходя из того, что изначально Эцио появляется в южном крыле.

Начнем мы с северного испытания, где Эцио активировал каменные плиты. Когда мы наступим на ближайший выступ в полу, игровая камера любезно покажет место, где можно подняться, а потом и рычаг, до которого нужно добраться. Этот забег самый простой – постепенно поднимайтесь по единственно возможному пути наверх, но когда будете на одном уровне с верхним ярусом – прыгайте в противоположную сторону от той, где находится рычаг. Потом мы по своеобразной тропинке из статуй и крестов перебираемся на другую сторону, бежим к рычагу, поднимаемся еще выше и прыгаем на него.

Идем в восточное крыло. Активировав механизм, мы увидим, как рычаг появится на большой высоте рядом с хорошо освещенным круглым окном. Постепенно двигаемся наверх, оказавшись на верхней площадке, обнаруживаем, что прямой путь завален. Нам нужно перебраться на противоположную сторону по массивным подвесным крестам. Бежим поближе к рычагу, поднимаемся по желтому окну до самого предела, нажимаем клавиши «Взаимодействовать» и «Идти» – Эцио сделает прыжок назад и повиснет на рычаге.

Третье испытание самое мерзкое и находится на западе – путь его неочевиден и предполагает несколько непростых прыжков. Одновременно взбираемся на конструкции в центре и боремся с неудобной камерой, прыгаем на площадку, находящуюся под рычагом. Двигаемся вправо и хватаемся за выступ, перемещаемся в ту же сторону и делаем прыжок вправо, ухватившись за выступ такой же формы. Поднимаемся наверх, взбираемся по кольцах почти под потолок и прыгаем назад, чтобы оказаться на балке. Прыгаем на рычаг.

Последний забег весьма короткий, но прыгать опять нужно осторожно. Сначала взбираемся на небольшие платформы слева, с них прыгаем и хватаемся за небольшой выступ, делаем непростой прыжок вправо и преодолеваем дорожку из удобно расставленных балок, поднимаемся на верхний ярус. Теперь остается лишь до отказа залезть на окно в форме креста и сделать уже традиционный отскок назад, повиснув на рычаге.

Секретных мест здесь два, как и везде. Первая область в южном крыле; добраться до сундучка можно, используя прием подтягивания в прыжке (зажимаем левую клавишу мыши и W, нажимаем «Пробел», а потом Shift). Второй сундук в западном крыле, на одной из нижних площадок, – открыть его можно, спустившись с верхних ярусов. Когда все испытания будут пройдены, дверь в склеп откроется, а нам останется лишь забрать печать.

■ **Тайна Визитационе**. Чтобы получить доступ к последней гробнице, сначала нужно изрядно побегать по венецианским сюжетным квестам. Вход в тайник расположен возле верфи, а это область изначально закрыта.

В этой гробнице нас ждет непростое испытание, хотя начало не предвещает беды. Прыгаем вниз, убиваем стражника-громилу и совершаем небольшой маршбросок, преследуя перепуганного курьера. Его можно настигнуть и убить в самом конце маршрута, прыгнув на беглеца сверху.

В помещении перед большим залом (где предстоят разборки со стражей), есть секретная область. Добраться до сундучка можно, совершив серию хитрых прыжков (второе тайное место вы найдете, если уже возле храма подойдете к механизму с рычагом и повернете налево). Разобравшись со стражей, мы идем к живописному подводному храму.

Местоположение гробницы установлено, но вот беда – вход в храм закрыт, а чтобы добраться до цели, нужно активировать механизм (балки развернутся и создадут некую «тропинку», чтобы Эцио смог дотянуться до всех целевых рычагов), совершить опасную прогулку, прыгая на всевоз-

ЗОВ КТУЛХУ

Игра радует обилием секретов, но ни один не сравнится с тем, о чем сейчас пойдет речь. Во время прохождения одной из гробниц ассасинов вы не только побываете в подводном храме, но и получите возможность увидеть одного из его загадочных обитателей. Помните испытание в Визитационе с тяжкими по исполнению прыжками? Мы отправимся именно туда.

После боя со стражей откройте врата и идите к храму. Активируйте механизм, но не спешите бежать к полосе препятствий, а тут же подойдите к воде и немножко наклонитесь вниз. Теперь просто ждите и не обращайте внимание на убегающее время.

Через несколько секунд начнется игровой ролик, где мы увидим, как мимо нашего ассасина под поверхностью воды проплывает огромный монстр, по форме и виду очень напоминающий Ктулху. Но это еще не все! Когда ролик закончится, подойдите к механизму и снова дерните за рычаг, а после вернитесь на место, где только что стояли, или пройдитесь вдоль воды.

Если все сделано правильно, то вы вновь увидите ролик, где огромное щупальце выныривает из воды и пытается задеть Эцио. Такие вот монстры живут в венецианских водах...

На заметку: секрет не работает на чистой коробочной версии игры от «Акеллы»; чтобы воспроизвести пасхалку, вам нужно предварительно активировать в игре дополнительный контент.


Монстр нашел приключений на свои щупальца, но сразиться с ним не дадут.

ТАЙНЫ ТАМПЛИЕРОВ

Убежища тамплиеров — это дополнительные эксклюзивные локации, доступные обладателям коллекционного издания игры (одно из убежищ доступно в DVD-box). По сути это аналоги гробниц, но здесь лабиринты еще более запутанные, прыжки непростые, а в конце вместо печати нас ждет сокровищница.

Всего на карте можно отыскать три убежища; чтобы посетить их, совсем не обязательно проходить всю игру, появляются они по мере открытия новых областей. Первый тайник находится в **палаццо Медичи** (Флоренция) — нужно спасти Лоренцо, удерживаемого тамплиерами в его собственном доме, где полно тайных ходов. Еще два убежища в Венеции — одно в доках, в **морском арсенале**, второе — в церкви **Санта-Мария-деи-Фрари**.

Это миф: в убежищах тоже есть две тайные области со спрятанными сокровищами, но в доме Медичи одно из секретных мест содержит сразу два сундука. Это породило слух о том, что второго тайника не существует.

К эксклюзивным локациям можно отнести и семейный **склеп Аудиторе** (его можно разблокировать как контент на Yuplay) — по словам многих очевидцев, это самый сложный лабиринт в игре, где полно прыжков разной степени сложности вперемежку с неудобными ракурсами камеры. К сожалению, его прохождение ни сюжетной, ни материальной ценности не представляет, только «спортивный» интерес.

Вот она, банковская ячейка великих тамплиеров.



можные выступы, и по очереди дернуть за все четыре рычага, открыв тем самым дверь в гробницу с печатью.

Вторая напасть – в некоторые места добраться можно, только использую специальную комбинацию клавиш, которую придется изучить здесь же. Время ограничено, медлить нельзя, а любое неосторожное движение приведет к тому, что ассасин плюхнется в воду и забег нужно будет начинать сначала.

Перед началом испытания я бы советовал в настройках выставить управление «клавиатура + мышь (две кнопки)» – так будет легче. Всего же на маршруте нужно сделать четыре прыжка повышенной сложности – оттолкнуться от стенки и прыгнуть в нужном направлении. Первый из них, самый простой, в начале забега: быстро взбегаем по стенке (W + «Пробел» + «левая кнопка мыши»), отпускаем все клавиши, а потом одновременно нажимаем комбинацию клавиш D + «Пробел» + ЛКМ, где D – это направление прыжка. Когда нужно прыгнуть влево, вместо нее нажимаем A.

Это важно: все три клавиши нужно нажимать четко и одновременно – если кликнете только на D + «Пробел», то Эцио может отпрыгнуть назад (скорее всего в воду) и испытание придется начинать сначала. По идее, прыжок возможен и без щелчка мышью, но так надежнее.

Самым сложным будет прыжок №2: он рядом с первым, но в этом случае отталкиваться нужно не от стенки, а от каменной статуи неприятной округлой формы. Нужно осторожно забежать на нее (лучше не сильно торопиться, из-за камеры и резкого движения можно легко упасть в воду) и совершить прыжок влево (это значит, что вместо D мы нажимаем A).

Остальные прыжки несложные: третий ждет нас после небольшой пробежки по балкам и выступам – оттолкнуться надо вправо, а последний будет возле еще одной статуи – бежим на стену и отталкиваемся влево. После этого остается лишь дернуть за последний рычаг, и врата храма откроются. Прыгаем в воду, заходим внутрь и забираем последнюю печать.

■ ■ ■

Когда все печати будут собраны, наш ассасин с чувством выполненного долга может возвращаться на виллу Аудиторе и поместить печати возле каждой из статуй. Новая экипировка для Эцио не только здорово выглядит, но еще и добавляет здоровья!

КАЖДЫЙ УБИЙЦА ДОЛЖЕН ЗНАТЬ...

- Все загадки «Истины» не привязаны к определенным знакам и открываются в строгой очередности. К примеру, последняя, двадцатая загадка будет всегда про иероглифы, какой бы знак вы ни открыли.
- Кузнецы в игре обладают целительными свойствами. Одновременно с починкой доспехов у вас восстановится и вся полоска здоровья.
- При игре за Альтаира, чтобы запрыгнуть на балку, нужно взобраться на перила балкона, стать прямо под ней, нажать левую клавишу мыши и «Пробел» – ассасин ухватится за балку, а дальше путь наверх не составит проблем.
- Чтобы посмотреть более эффектные сцены, где Эцио убивает врагов, используйте контрудар.
- Повторно проходить сюжетные миссии нельзя, однако самые зрелищные эпизоды можно повторить, посетив «особые воспоминания» (они отображаются на карте после того, как вас примут в орден ассасинов).
- Стражников, перегораживающих проход, можно подкупить. Нужно просто кинуть деньги, и главный из них вас пропустит.
- Выбитое из рук оружие можно подобрать в оружейной на вилле в Монтериггьони. Если после того, как вы потеряли свое оружие в бою, подобрать вражеское – оно не исчезнет спустя некоторое время, и Эцио повесит его на пояс.
- Отравленный клинок отлично подходит в ситуациях, где нужно не выдать себя или кого-то незаметно убить. Просто отравляем одного из стражников, тот привлекает к себе внимание, а мы тем временем можем незаметно пройти через охраняемое место или добраться до нужной цели.
- Во время карнавала в Венеции можно безнаказанно воровать деньги у прохожих, уровень тревоги не будет увеличиваться, так же как и в начале игры.

Знание хитрых приемчиков лишним не бывает. Например, на эту точку не взобраться без подтягивания в прыжке.



Рокка-ди-Равалдино. Чтобы пройти к казармам, прыгните на этот щит и сделайте очередной прыжок назад.



SUPREME COMMANDER 2

ДЕБЮТНАЯ ЛЕКЦИЯ

Жанр	стратегия в реальном времени
Разработчик	Gas Powered Games
Издатель	Square Enix
Издатель в России	Новый Диск
Сетевые режимы	интернет
Адрес в сети	www.supremecommander2.com

Судьба многих сражений в стратегиях реального времени решается в первые минуты. Тот, кто лучше знает дебютные стратегии и умеет их творчески применять, имеет огромное преимущество. Supreme Commander 2 — не исключение, и потому сегодня мы предлагаем вам набор самых распространенных дебютов этой игры.

— Равняйсь! Смирно! С добрым утром, девочки и мальчики. Поздравляю вас с прибытием в героический Форт-Кларк. Я полковник Такойто, новый командир и руководитель вашего курса. И я готов поспорить, что эти теоретики из Академии сказали вам, что учеба закончена, вы уже командующие Коалиции, а вся эта практика — чистая формальность. Ха! Конечно, они всегда так говорят.

Видите, там вышагивает здоровенная махина? Знаете, что это? Хе! Конечно, вы знаете, вам пять лет день и ночь только о них и талдычили. Это БКЦ — боевой командный центр, а по-простому — Командующий. Венец нашей технологии, самая совершенная машина, созданная человечеством. Она может противостоять целой армии, перейти по дну океан и построить танковый завод за 25 секунд.

Знаете, сколько она стоит? Верно. Куча денег, правда? Так вот, я теперь ваш командир, и я не допущу к управлению этой дорогущей машиной никого, пока не буду уверен, что всем здесь ясно — мы не в чертовой компьютерной игре!

И мне плевать, сколько там у кого наиграно на тренажерах. Да, эти новые искусственные оппоненты — очень даже ничего и умеют создавать проблемы. Но настоящий живой противник никогда, я повторюсь — *никогда* не действует так, как искусственный. Если он не такой теленок, как вы сейчас, он будет ловчее, коварнее, хитрее и умнее! Он будет взаправду пытаться убить вас и, что гораздо хуже, — подпортить имущество нашей славной Коалиции.

Поэтому — вольно! Прошу садиться и готовиться к занятию на тему «Базовые приемы применения БКЦ против одиночного противника». То есть один на один — классический стандарт так называемой «ранговой игры». Итак, запишите заголовок...

ДЕБЮТ И ИДЕЯ

В половине случаев исход битвы решается в первые пять минут. Именно для этих целей разработан набор дебютов — стратегий начала боя, позволяющих командующему максимально эффективно использовать свои стартовые ресурсы и получить преимущество.

Учтите — эти приемы еще не панацея, а всего лишь стратегические шаблоны. Применив правильный дебют, вы получите преимущество, но чтобы реализовать его, вам понадобятся идеи — ваши собственные идеи о том, как правильно действовать в такой ситуации, как обмануть и подавить врага, как провести маневр или обход.

ДЕБЮТ «БАНАЛЬНЫЙ»

Я его называю банальным, поскольку так начинается процентов семьдесят сражений. На картах с обширными открытыми пространствами — например, «Арктическое пристанище» или «На ладони» — альтернатив такому старту немного. Богатые возможности для маневров и обходов подразумевают, что победит тот, кто быстрее захватит инициативу на земле и получит возможность угрожать противнику практически отовсюду. Значит, наша задача — как можно быстрее получить много танков.

В месте вашего старта есть четыре начальных точки добычи массы. Вы приказываете командующему занять три из них, сформировав строительную очередь из трех экстракторов подряд. Четвертый приказываете возвести одному из инженеров, ему же даете задание построить после экстрактора две электростанции. Второго инженера отправляете занимать одну из дальних точек. А командующему приказываете после экстракторов строить подряд два военных завода, а после них две-три электростанции. На заводах заказываете бесконечное производство танков. Идея в том, что примерно к сотой секунде сражения у вас уже будет два работающих танковых завода. Если противник менее расторопен, то преимущество за вами.

Далее приказываете инженеру, достроившему электростанции, отправляться на захват точек добычи массы, а командующий и готовые к этому моменту танки выдвигаются к месту развертывания передовой базы. Как правило, это точка примерно на четверти пути между вами и базой противника, и, как правило, там же есть точки массы, которые командующий может по ходу дела занять. Правда, перед



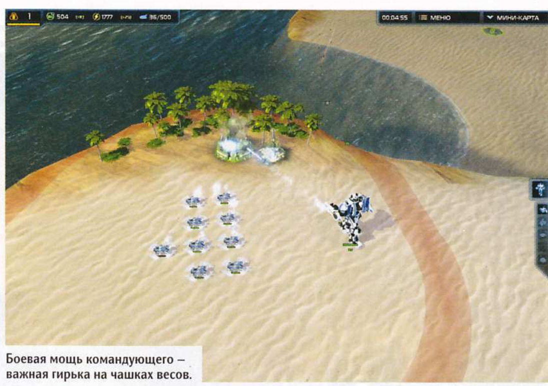
Противники достигли паритета сил. Исход игры решат тактические маневры и гонка производства.

- Стандартный дебют
- Быстрый дебют
- Морской дебют
- Дебют с ракетной установкой
- Воздушный дебют

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **91%**

НАГРАДА ЖУРНАЛА


Правильное начало – не половина успеха. А минимум две трети!


Боевая мощь командующего – важная гирька на чашках весов.

этим рекомендуется построить радар и посмотреть, чем занимается оппонент. Вполне вероятно, что он только что закончил возведение второго завода и сил у него, очевидно, меньше, поэтому можно отправить танки в рейд. Прямой штурм – не лучшая идея, при поддержке командующего и стационарной обороны враг сумеет отбиться. Просто обходите передовую базу и начинайте рейд в глубь вражеской территории, целенаправленно проходя те точки, которые вражеские инженеры могли успеть занять. Танков у противника меньше, и потому остановить вас будет для него большой проблемой. Тем временем командующий строит экстракторы на передовой базе и приступает к возведению третьего, а потом и четвертого завода. На третьем заводе производим по-прежнему танки, на четвертом по ситуации – танки, если силы равны, и ракетные установки, если вы явно доминируете и враг перешел к обороне.

Главное – следить за балансом экономики и достроить по возможности еще две-три электростанции. Если противник явно потерял инициативу – построить сначала пару экстракторов выгоднее. Если же имеет место паритет сил или превосходство противника – лучше вложить ресурсы в завод. В крайнем случае потом производство можно будет и приостановить на полминуты, чтобы построить еще экстракторы или научные станции.

Кстати, о них – как вы заметили, я пока ничего не говорил ни о научных станциях, которые просто слишком дороги, чтобы строить их в начале, ни об очках исследования, которые постепенно копятся у вас на счету. Строить научные станции до четвертого завода просто не советую. Сейчас нужно завоевать превосходство на земле, остальное приложится. Научные очки тоже пока советую придержать. Усовершенствования вступают в силу мгновенно, и неизвестно еще, что именно нам понадобится. Собственно, этот совет можете считать общим.

Далее действуете по ситуации. Если вам удалось захватить инициативу, начинаете наращивать свой научный потенциал. Если ваше превосходство не очевидно – имеет смысл подумать о дополнительных заводах. Впрочем, строить больше четырех-пяти заводов редко бывает выгодно. За этой чертой количественное превосходство начинает уступать качественному, и потому вложения в науку, как правило, целесообразнее.

ОПАСНОСТИ

На картах с ограниченным пространством для маневра такая стратегия слабовата. Если проходов на базу противника – раз-два и обчелся, он, вероятно, сможет удержать атаку меньшими силами. Вдобавок в самом начале есть опасность попасть на «раш», который с экономической точки зрения рискованней, но ломает эту стратегию довольно легко.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Делайте то же самое, старайтесь построить больше танков и приобрести лучшие исследования. Как вариант – развивайте огневую мощь своего БКЦ. Способность «Перегрузка», конечно, дорога – стоит двадцать и более очков (зависит от расы), но с ней командующий сможет уничтожать целые армии в одиночку, что развяжет руки вашим основным силам.

В конце концов все решит качество маневров и непосредственное тактическое руководство. В случае явно затянувшегося равенства сил имеет смысл построить пару авиазаводов вне досягаемости радаров противника и потратить семь очков исследования на открытие штурмовиков. Как правило, в напряженном наземном противостоянии о ПВО забывают, и потому 10-15 таких машин сумеют переломить ход боя в вашу пользу.

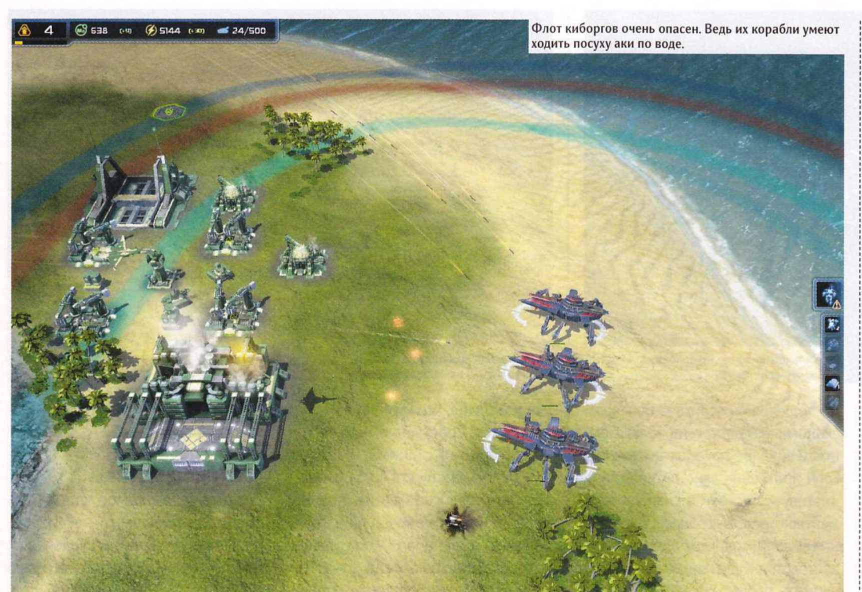
ДЕБЮТ «ЗЕРГРАШ»

Это начало гораздо рискованнее. Слегка меняется порядок действий – теперь командующий на точке высадки строит только один экстрактор, а сразу за ним – два наземных завода. Три оставшиеся экстрактора и две электростанции (необходимый минимум для выживания) строят инженеры, после чего один из них уходит на дальние точки, а второй начинает помогать одному из заводов, ускоряя на нем производство. Таким образом получается, что два завода, непрерывно производящих танки, у нас есть уже к восьмидесятой секунде игры, а один из них даже ускорен.

Обоим заводам указывается точка сбора в том месте, где при более осторожной стратегии у вас была бы передовая база, и туда же, как только строительство будет закончено, отправляется командующий. Инженер успеет занять только одну точку, и потому



Потеря инициативы обычно заканчивается плачевно… но красиво.



Флот киборгов очень опасен. Ведь их корабли умеют ходить посуху аки по воде.

ОПАСНОСТИ

На некоторое время база остается голой, кроме командующего, на ней нет ничего, способного оказывать сопротивление. Решительный противник попробует и, вполне вероятно, сумеет этим воспользоваться.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Как уже говорилось выше, противник, вложившийся во флот, не сможет остановить быстрый и решительный удар с земли. А огонь кораблей по движущимся войскам не так эффективен, как хотелось. На морских картах я всегда применяю «раш» командующим, с поддержкой из трех заводов (правда, чуть более медленный и с более основательной экономикой), и он работает.

А если вы играете за просветленных, то и выбора нет. Как известно, у этой стороны попросту нет флота (дорогущее и ни на что не годное барахло под названием «Ищейка» не в счет), зато вся техника последователей Пути летает на воздушной подушке и легко преодолевает водные преграды. В больших количествах танки просветленных легко справляются с кораблями, но кто же им даст подойти на расстояние выстрела? Корабли ведь намного быстрее. Получается как бы патовая ситуация – даже серьезно прижав противника и загнав его БКЦ в воду, командующий-просветленный по-прежнему не в безопасности – его танки могут уничтожить корабли, но не могут их нагнать. Впрочем, такое положение выгоднее, чем положение врага. Корабли не могут быть везде и одновременно, большие скопления танков отгоняют их с небольшими потерями.

к моменту, когда БКЦ прибудет на место, у нас будет всего пять экстракторов и две электростанции – негусто. Ну, снявши голову, по волосам не плачут, и мы тут же заказываем еще и третий завод.

Таким образом, где-то к середине третьей минуты у нас очень слабая экономика, три работающих завода и десяток танков – примерно в два раза больше, чем у противника, играющего «банальный» сценарий. Берем командующего и все танки, успевшие доехать до точки сбора (5-6), и отправляем их на точку, где противник, предположительно, развернул передовую базу. Там же ставим новую точку сбора для всех заводов и туда же отправляем все уже готовые, но отставшие танки. По пути тратим все накопившиеся исследовательские очки на улучшение БКЦ. В принципе, что именно улучшать, зависит от особенностей конкретной расы, но, например, каждый пункт общей для всех сторон конфликта линейки «Обучение» повышает здоровье и урон командующего на 25%, а это немало.

Ваше появление будет неприятным сюрпризом. Если вражеского командующего нет на передовой, вы легко ее захватите. Если он там, то придется применить свои тактические способности, чтобы выйти из этого боя победителем. Supreme Commander 2 – не та игра, где требуется высокий навык микроконтроля, но в этой ситуации микроконтроль понадобится. Старайтесь, чтобы под удар попадал в первую очередь ваш командующий, сами же концентрированным огнем уничтожайте вражеские танки. Если противник успел построить турель – снесите ее в первую очередь. Главное – сохранить ядро армии и уничтожить танки оппонента. Когда противник поймет, что расклад не в его пользу и все прибывающие с трех заводов силы ему не перебить, он отступит. За это время инженер успеет занять еще одну или две точки, и вы прямо на передовой врага развернете четвертый завод.

Можно сыграть надежнее. При этом командующий перед началом наступления возводит еще один экстрактор (чтобы быстро накопить на это ресурс, можно даже поставить заводы на паузу). Пока БКЦ строит, все десять танков успеют дойти до точки сбора, и первый удар выйдет сильнее. Правда, и у противника будет чуть больше времени на подготовку.

ОПАСНОСТИ

Если первый удар сорвется, вы останетесь не то чтоб у разбитого корыта, но с куда более слабой экономикой. Кстати, чем меньше расстояние между базами, тем меньше вероятность того, что «раш» не пройдет.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Во-первых, не давайте застать себя врасплох. Перед выдвижением на передовую постройте радар, чтобы обнаружить приближение противника загодя (на передовой поставите еще один). Если видите приближающиеся вражеские силы – установите турель-другую и улучшите боевые способности командующего и войск за счет очков исследований. Постарайтесь перебить косяк вражеских наступающих сил так, чтобы противник остался в меньшинстве и отступил. И срочно – срочно! – разверните еще пару заводов.

Драться боевым кораблем с танками – не лучшая идея.



ДЕБЮТ «МОРЕ, МОРЕ...»

Соленая морская романтика в стартовом наборе тоже есть. На небольших морских картах, таких как «Месть Финна» или «Марконский мост», часто применяют морской «раш». Он очень прост – командующий строит два экстрактора и отправляется возводить верфь, а инженеры тем временем отстраивают стандартную экономику. На верфи последовательно заказываем три корабля (эсминца или крейсера – в зависимости от игровой стороны) и, как только они будут готовы, отправляем их нести противнику разумное-доброе-вечное. У противника, не ждущего такого подвоха, нечем их достать, и они наносят ему огромный урон. Командующий тем временем доводит до ума экономику, строит оборону, наземные заводы и тому подобное.

На заметку: не стоит преследовать вражеский флот. Лучше, отогнав его, вернуться, потом отогнать снова, если он сунется, – это даст вам время.

Потому можно заняться строительством, окончательно изгнать неприятеля с суши (главное — не давать ему развиться), инвестировать в науку. Последнее — самое главное. Ваша цель — технология телепортации, позволяющая войскам мгновенно перемещаться на средние расстояния. С ней нагнать корабли не составит труда, и исход сражения будет предрешен.

И, кстати, боже вас упаси пытаться уничтожить флот с воздуха — выйдет себе дороже. Ведь корабельных средств ПВО всегда хватает, чтобы уничтожить любое разумное количество самолетов.

ДЕБЮТ «ROCKET JUMP»

У просветленных, которые лишены радостной возможности погонять эсминцы и линкоры, есть свой туз в рукаве — тактическая ракетная установка. Эту замечательную постройку очень легко получить. Ее открытие стоит всего шесть очков исследования, а значит, построить сию чудесную игрушку можно в первые же минуты боя. Стоит она немало — 350 единиц массы, 1500 энергии, но зато может поражать цели на огромных расстояниях с впечатляющей точностью. На небольших картах, построив такую штуку на передовой базе, командующий-просветленный может отлично уничтожать строения. Неудивительно, что некоторые командующие используют быструю постройку такой установки как дебютную стратегию. Их расчет — накрыв экстракторы на базе врага, нанести его экономике непоправимый ущерб и уйти в отрыв в экономической гонке.

ОПАСНОСТИ

Ракетная установка — дорогое вложение средств. Ориентированный на «раш» противник легко получит преимущество.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Во-первых, нужно всегда помнить, что у просветленных есть такая возможность. Поэтому, играя против них, нужно стремиться к доминированию и стараться навязать противнику свой темп. У врага даже мысли не должно возникать о таком серьезном вложении ресурсов. Он должен лихорадочно строить войска в надежде остановить ваше продвижение. Если же установка все же построена (некоторые особо фанатичные личности умудряются получать ее на третьей минуте) — она должна быть немедленно уничтожена.

Также стоит присмотреться к мобильным противоракетным системам. Ближе к середине игры враг, может, и построит эту штуку, но тогда, если вы все сделали правильно, она будет уже вовсе не так опасна.



Этот наглый налет, может, и не окупится, но заставит противника потратиться на ПВО.


Ускоряйте важные производства с помощью инженеров или даже командующего.

ДЕБЮТ «ВОЗДУХ!»

Авиация — отличная штука, но начинать с авиазавода имеет смысл довольно редко. Так играют на картах, где противники разведены на значительные расстояния, а подходов к базам немного и их легко защищать от наземных атак небольшими силами. «Тренировочная база Кларк» — классический пример такой местности. Проходов к стартовой позиции всего два, оба они хорошо просматриваются с помощью радара и напоминают длинные коридоры, которые легко перекрыть. Авиационный дебют тут не только возможен, но и желателен.

Быстро отстраиваем экономику, заказываем два авиазавода и начинаем в ускоренном темпе строить истребители-бомбардировщики. Проблемы могут быть разве что у командующих играющих за ОФЗ. Федералы придерживаются консервативных взглядов на авиацию, поэтому истребитель и бомбардировщик у них — два разных самолета. Строить бесполезные для работы по земле истребители не хочется, но, с другой стороны, будет уж слишком обидно, если противник тоже строит авиацию и бомбардировщики прилетят на съедение к вражеским самолетам. Предварительная же авиаразведка неоправданна. Неприятель узнает, что у вас есть самолеты, а внезапность удваивает, а то и утраивает эффективность налета. Поэтому, как по мне, оптимальный в этом случае состав группы — 10 бомбардировщиков и 5 истребителей, которых как раз хватит, чтобы прикрыть бомбовозы в случае.

Когда самолеты будут готовы (командующий может помочь авиазаводам побыстрее справиться с задачей), начинайте налет. Лучший вариант — приблизиться к базе врага и пройти над ней одним самолетом-разведчиком. Если ПВО и истребителей не обнаружено, тут же атакуйте, быстро уничтожив один-два экстрактора. Как только это будет сделано — уходим к периферийным точкам, потому как теперь враг строит ПВО везде где только можно и сейчас здесь будет жарко. Пока он лихорадочно прикрывает центральную базу, быстро сносим пока еще не защищенные экстракторы и уводим уцелевшие самолеты в безопасную зону. Потихоньку достраиваем еще самолеты и, если научный ресурс позволяет, открываем технологию кассетных бомб, позволяющую уничтожать большие группы наземной техники. Это позволит вам не выпускать вражеские войска с базы и заставит неприятеля тратиться на мобильные установки ПВО.

Тем временем на базе идет лихорадочное строительство, командующий и инженеры возводят научные станции и наземные заводы. Не с воздуха же мы собираемся брать ощетинившуюся противовоздушными орудиями базу противника? Кстати, при желании можно даже еще немного попугать врага на периферии, пускай еще немного ощетинится — ПВО, оно дорогое... Те ресурсы, что неприятель тратит на защитные сооружения и бесполезные в наземном бою противовоздушные установки, вы потратите на научные станции и танки и в конце концов уничтожите его.

ОПАСНОСТИ

Противник, зажатый на базе, может осознать бессмысленность прямого сопротивления и вместо того, чтобы пытаться переиграть вас «по-честному», постарается построить как можно больше научных станций и либо достигнуть ядерного оружия, либо максимально развить боевые способности командующего. Впрочем, кто сказал, что вы сами не будете развивать науку?

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

На картах, заточенных под применение авиации, терять воздух опасно, поэтому с самого начала нужно действовать так, будто применение противником самолетов — установленный факт. Лучшая защита — нападение, так что захватывайте воздушное превосходство сами. Но не переусердствуйте, наземные войска и наука вам тоже очень понадобятся.

■■■

— Встать! Смирно. Ладно, курсанты, на сегодня наше время вышло. Рассказал я вам не все, но это основы, знание которых здорово повышает ваши шансы на выживание. Главное — не бойтесь экспериментировать и корректировать шаблоны в зависимости от ситуации. И кто знает, может, один из вас станет первым командующим галактики и будет меня добрым словом поминать... Впрочем, ха! Дождешься от вас. Вольно! Разойтись!



Кроме компьютерных игр есть столько замечательных развлечений! Взять хотя бы шахматы — одну из лучших игр, придуманных людьми. Но шахматы — это одно, а Дуэльный клуб в ЛКИ — совсем другое. Вот если бы была такая игра, чтобы вроде и шахматы, но вроде и нет! Чтобы и фигура, и доска, но и бои в реальном времени! Чтобы можно было колдовать прямо на поле, где-нибудь в районе клетки E5!
А ведь шестнадцать лет назад такая мысль уже пришла в шальные головы разработчиков из Free Fall Associates. Они реализовали нашу мечту, создав уникальную игру, которую мы и предлагаем вашему вниманию в сегодняшнем выпуске Дуэльного клуба. Гоблины и мечники, тролли и големы, элементали и фениксы — все они застыли на своих клетках в предвкушении самого фантастического шахматного дебюта в истории. Мы решили сыграть два боя, чтобы каждый мог побыть в шкуре как светлого, так и темного властелина волшебных фигур. Ваш ход, маэстро!

СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ



Год рождения: 1975
Образование: иностранные языки
Игровой стаж: 21 год

Переводчик, преподаватель, журналист. Играет во все, что видит. Особенно любит пошаговые стратегии, ролевые и карточные игры. Взращен на X-Com и Icewind Dale II. Азарт и эмоциональность часто приводят его к проигрышу, но временами, наоборот, помогают.

Коротко об игре

Оригинальная, многоплановая, требующая от игрока и тактики и стратегии — я не боюсь перехвалить Archon Ultra. Ведь идея магических шахмат всегда витала в воздухе, и шестнадцать лет назад она была реализована. Играть очень интересно и сейчас. Надеюсь, у нас не только получится интересная схватка, мы и доброе слово о хорошей старой игре замолвим. Верить мне на слово не надо — проверьте сами.

БОЙ 1. ДЖИНН С ТОНИКОМ

Зверев: Светлые владыки всегда думают, как бы им перекроить мир, чтобы всем стало хорошо. А кому не хорошо – так заставим, делов-то. Передо мной именно такая задача – навести порядок на отдельно взятой шахматной доске. И неважно, что вместо ладей у противника какие-то мертвяки, а вместо слонов василиски. Порядок наведем и тут! План наш будет прост, как и все доброе, – бить, крушить, ломать. Забросим что-нибудь доброе во вражий тыл и с ходу проредим задний ряд. А когда Гена увидит, что половины армии уже нет, что он будет делать? Сдаваться, ругаться, жаловаться на дисбаланс и злую карму? Все это меня устраивает.

Вальков: Дракон занимает центр и даже не объявляет шах. Светлым и так все ясно...

Вальков: Есть ли у вас план, темный рыцарь, есть ли у вас план? К сожалению, теория дебютов в Archon Ultra проработана чуточку слабее, чем в шахматах. Нет тут ни адской защиты, ни сатанинского начала, ни контргамбита дьявола. Посмотрим, что сделает противник, и постараемся найти ответ. Будем творить теорию прямо здесь и сейчас!

АЛЕХИНУ И НЕ СНИЛОСЬ

Зверев: E2-E4... «На третьем ходу выяснилось, что *гроссмейстер играет* восемнадцать испанских партий!» Мне очень хотелось начать описание боя с чего-то подобного, но вдруг оказалось, что эта фраза уже занята. Что ж – черт с ним, начнем по-своему!

Итак, повинуйся моей воле, джинн, раб лампы, и не смей ослушаться! Хотя, может, он и раб транзистора, это уже от года выпуска зависит. Но это не главное. Главное – что получил он под свой джиннистый зад телепортом, да и полетел по диагонали через всю доску. А там в уголочке как раз баньши стояла. Или стоял – кто их, мертвяков, разберет, пол в их деле не самое главное. Плюхнулся джинн на голову вражине и снес ее к дьяволу. Ни черепочки не спасли, ни загробное уханье. Командующий сил зла не стал оригинальничать. И сделал такое же со своим драконом – послал его в мой тыл. В итоге у нас первые жертвы – в неравном бою пал единорог. А не угостить ли дракона огненным элементалем? Шансы вызвать именно огненного невелики, они там в отделе стихийных вызовов любят случайности – то земного выдадут, то водяного. Ага, на этот раз воздушный. У него нет иммунитета к огненному дыханию дракона, так что лучше бахнуть что-то наземное. Василиск оказался неприятным противником – паралич, вонючие облака, и элементаль пропал зазря. Жалко. Второго уже не дадут.


Вальков: В случае опасности гоблины строятся.

Злодеи опять занялись плагиатом идей и вызвали своего духа – на сей раз земного. К счастью, результат оказался таким же, как у меня, – каменный голем использовал свою фирменную защиту, и куча булыжников просто развалилась. Сегодня явно не день стихийных существ! Но такие размены в мою пользу. Потому что следующий ход снова наш, инициатива у нас. Так... Кто тут следующий в очереди в рай?

ГЕННАДИЙ ВАЛЬКОВ



Год рождения
1981
Образование
политолог
Игровой стаж
19 лет

Может с равным удовольствием коротать время за скрупулезным подсчетом ходов, необходимых на постройку нужного здания в глобальных стратегиях, и лихо стирать шины об асфальт в безумных автосимуляторах. В первую очередь ценит в играх свободу действий в любых ее проявлениях.

Коротко об игре

В те времена, когда появился Archon Ultra, я гонял в совсем другие игры на совсем других компьютерах, потому познакомиться с ним вышло только сейчас. Шахматы, фэнтези, аркадные бои — нет, я все-таки отчаянно люблю смешение жанров! Непривычно, правда, что даже простая «пешка» здесь может победить «ферзя»... Но ведь тем интереснее!

Вальков:
На кого ты пасть раззявил? Я ведь и сам каменно-земляной!





— они на всяческие чудеса привыкли смотреть тяжелым каменным взглядом.

Ну а мне досталась каменюка — то есть элементаль земли. Коричневая грязеобразная масса, вырастающая из... Из, собственно, земли. Большой, толстый и совершенно не умеющий атаковать летунов. И что прикажете с ним делать? Но вон там на стороне светлых стоят двое, которых земляные духи обзывают «дешевыми китайскими подделками» и «пиратской копией». Големы, в общем. Вот и стравим творение природы с рукоделием мажеским — кто кого? Хорошо, однако, светлые поработали. Кто-то додумался обучить големов нехитрому оборонительному маневру «стоять стеной!». Вот об такую стену и убился с разгону мой элементаль. Стене хоть бы хны, а у меня даром растраченное заклинание и нервное расстройство.

СМЕРТЬ ТЫЛОВЫМ КРЫСАМ!

Зверев: Монстры продолжают бесчинствовать. Мой джинн убивает второго василиска, вражеский дракон делает более гадкую штуку — сносит феникса. Нападения идут не случайно, мы оба выбираем выгодные клетки — я бью гадких тварей на светлом фоне, а Гена — моих благородных воинов на темных полях.

А что будет, если он нападет на главного мага? Делаем предупредительный ход — сажаем дракошу в тюрьму. А сами подлетаем джинном

Вальков: Сергей на позиционные действия решил не размениваться — в задний ряд моих фигур, ускоренный крепким тресветлым пинком мага, влетел джинн. Надо сказать, что этот тип, весь такой из себя манерный и анатомически правильный, оказался чудовищно шустрым. В случае опасности съеживался и быстро-быстро тикал. Баньши, дама степенная и возвышенная, просто устала за ним гоняться и от такой усталости взяла, да и померла. Ну ничего, ей не привыкать, она и так мертвая...

Крепостью пинков темная волшебница похвастать не могла, но ей это и не нужно. Достаточно одного доброго взгляда и одного доброго слова (разве что еще пальчиком в нужную сторону показать). В общем, большущий дракон отправляется ускоренным телепортом в ряды светлых. Их белая лошадь на черном поле пыталась сопротивляться, скакала туда-сюда, но доскакалась. Спалили единорожка. Только рог и остался торчать из кучки пепла.

Следом настал черед вызова элементалей... Дело-то в чем: огненные, с их врожденной невосприимчивостью к пламени, — идеальное оружие против драконов и фениксов. А потеря кого-то из них серьезно ослабляет армию... Но не в этот раз. Сергею выпал воздушный элементаль, надорвавшийся вертеться перед моим василиском. Василисков вообще тяжело чем-то удивить

ШАХМАТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ВОЛШЕБНИКОВ

С первого взгляда Archon Ultra похож на обычные шахматы, в которых привычные фигуры заменили мифическими существами. И вроде бы даже понятно: вместо пешек у нас гоблины и рыцари, вместо королей — колдун с волшебницей, а роль ферзя выполняет феникс или дракон. Только что это за непонятные фигуры стоят по левую руку от «королей»? И почему во все поле расстелился странный крест непривычно серого цвета?

Все дело в том, что привычные шахматные правила изменились тут куда сильнее, не ограничиваясь внешностью пешек и ладей. Главное и самое важное отличие — в «Архоне» ферзь-феникс совершенно необязательно уничтожит пешку-гоблина, если нападет на нее. Там, где шахматы отказывают слабым фигурам в праве оказать сопротивление, эта игра переходит в тактический режим. Судьбы фигур вершатся в аркадном бою, который хоть и не дотягивает по количеству возможных комбинаций до Mortal Kombat, но пару хитрых трюков в нем показать можно.

Второе важнейшее правило — фигуры «белых» имеют преимущество на белых клетках, и наоборот. Сражающийся на поле своего цвета получает мощную прибавку к здоровью, что помогает выходить живым даже из самых, казалось бы, безнадежных поединков.

«Короли» не ограничены стоянием на одном месте и короткими шажками. В арсенале волшебников «Архона» мощнейшие заклинания — воскрешение погибшего бойца, лечение раненого, перемещение любой своей фигуры на любую клетку, обмен двух фигур на поле, заключение вражеской фигуры в магическую тюрьму, изменение хода времени и вызов элементаля. А красота в том, что каждое заклинание можно применить лишь один раз за всю партию. Поэтому выбирать время и цель нужно очень аккуратно!

Ход времени в игре очень важен, потому что некоторые клетки поля постепенно меняют цвет с белого на черный, и наоборот. Теперь вспомните о преимуществах, которые дают «нужные» клетки, — и станет ясно, что возможность как можно дольше поддерживать поле в светлых (или темных) тонах дорогого стоит.

В то же время волшебники потеряли значимость шахматных королей. Смерть одного из них еще не означает поражения. Вообще, проиграть можно в двух случаях: потеряв всю армию без остатка или позволив противнику захватить пять «мест силы», которые выглядят как вписанные в клетки звезды. Две из них изначально занимают «короли» сторон — эти точки заранее выкрашены в их цвета, черный и белый. А еще три находятся на центральной горизонтали доски. Их цвет меняется на протяжении игры, и борьба за них ведется нешуточная.


Поле для игры в Archon. Найдите десять отличий от шахмат.



Зверев:
Дракон хоть и безрогий, но единорога забодает.

поближе. В крайнем случае – чтобы добить подлого убийцу, если он из тюрьмы вылезет. Вылез-таки, гад, и напал на валькирию. Но тут ему малеха не повезло. Новые мыслеуправляемые копья вонзались в драконье брюхо как миленькие. Помер он, родимый. Отвоевал. Отлегло мне от души, можно джинна снова на работу отправлять – раз гоблин, два гоблин! Не спасают их шапочки из фольги, не помогает зеленая кожа и глуповатый вид. Мрут от магических сфер джинна, вот и славно. Да и что они могут сделать? Подходят близко – джинна ускорить можно. Отрываются – стреляем.

Но злодеи не собираются сдаваться. Вперед лезут мантикоры с шипастыми хвостами, на левом фланге бродит оборотень и уцелевшая баньши. Потом на свет вылазит убитый дракон – Гена решает потратить на него единственное воскрешение. Что ж, это разумно. Сильнее зверя у темных, пожалуй, и нет.

А пока к нам в гости прилетает оборотень. Несмотря на всю свою фальшивую натуру, ему удается одолеть валькирию – воспользовался, подлец, темным полем. Однако второй бой не пережил – мой голем оказался сильнее, хотя и умудрился начать бой прямо в озере лавы. Вот такие мы добрые – о себе даже не думаем, все только о других. На доске потемнело, в центр прилетел дракон. Снова он грозит нам своими огнеметом и газометом (я даже не хочу думать, где у него находится второй агрегат). Но вообще это удобно – летать, пользуясь попеременно то передним, то задним выхлопом. Как жаль, что эта чудесная адаптация организма служит злу!

Вальков: Джинн безобразничает вовсю – последнего василиска в расход пустил.... Ну, ничего, ничего, и до тебя доберемся, светлый-пересветлый! Пока что выдвину вперед мантикору – займу черную клетку неподалеку от «контрольной точки». Пригодится на будущее.

А тут и клетки, которые никак не определятся с цветом, стали совсем черными. Наше время пришло! Действовать! Дракон вспомнил, зачем его во вражеские тылы забрасывали, вспорхнул и поверх головы светлого мага бросился на феникса. А жар-птица, кстати, стоит на клетке, меняющей цвет, – и сейчас у ящера было серьезное преимущество. Которым он воспользовался сполна – на одного феникса у светлых стало меньше.

Пытаясь развить успех, я решил сократить и число валькирий – но глупая баба со своим копьем оказалась дракону не по зубам и не по хвосту. Истыкала не хуже подушечки для иголок...

Ну и ладно, пока джинн увлечен истреблением зеленых гоблинов, вторая мантикора выходит на позицию. А на расстоянии одного перелета от центра доски становится баньши. Сейчас попробуем один хитрый план провернуть... Джинн увлеченно хрустит гоблинскими косточками (пожалел бы малышей! а еще светлый...), поголовье зеленых сокращается на глазах. Но это мне на руку – и волшебница, стоящая во главе армии, брезгливо морщится, глядя на этот «светлый пир», но прячет в глазах насмешку. Двумя прыжками-перелетами до задней линии войск противника добирается доппельгангер. А в промежутках между его ходами я воскрешаю дракона и оставляю его пока подле командирши.

Оборотень атакует и побеждает валькирию на левом фланге и оказывается в одном скачке от светлого волшебника! Что, борода в чалме, чуешь, чем пахнет? Почуял. Нападения светлого голема доппель не пережил – Сергей убедительнее прикидывался стенкой... Даже несмотря на то, что его боец умудрился в начале боя оказаться в озере пылающей лавы. О, позор мне, позор!... Но еще не вечер. Плох тот черный маг, у которого нет запасного плана. Нет, не «плана Б», а запасного. Одним взмахом крыльев мой зеленый дракоша влетает в центр доски. Как тебе такой вариант, Светлый Сергей?

ГОБЛИН



Основная атака: удар дубиной
Дополнительная атака: пригнуться (защитное движение)
Здоровье: хилое

Эти зеленые коротышки — самая многочисленная и слабая часть армии тьмы. Именно они обычно оказываются виноваты во всем: в том, что мы проиграли, в том, что белый рыцарь побил тролля, в том, что у волшебницы болит зуб, наконец. Возможно, они бы против этого возразили, но если бы их еще кто-то слушал... В большинстве своем думать не любят и хорошо понимают только специально разработанный лучшими полководцами язык жестов: затрещина — «стоять на месте!», пинок — «в атаку!», два пинка подряд — «в атаку, я сказал!».

До сих пор продолжаются споры: шлемы на их головах служат защитой от вражеских ударов или от случайной травмой собственным оружием? А может, это шапочки из фольги, не дающие силам света повлиять на их сознание?

ПЯТАЯ ТОЧКА ОПОРЫ

Зверев: Чувствую на этот раз дракон доберется-таки до колдунского тела. Успеваю воскресить феникса, хотя его сразу сажают в тюрьму. Я использую паузу, чтобы подвести поближе джинна. В крайнем случае, если мой «король» падет в бою с монстром, добью обидчика.

Дракон напал. Бой был долгим. Огненные сферы мага сталкивались со струями пламени из драконьей пасти. Телепортация спасала от вонючих газов (боже, что он ел на завтрак?). Но увы – одолеть поганую рептилию не удалось. Когда дым развеялся, мой маг лежал бездыханный, а тварь все еще летала. Что будет, если темные займут



Вальков:
И они еще спрашивают, кого воскрешать?
Да дракона же, дракона!



Вальков: Голем бежал-бежал, да не добежал.



Зверев: Тролль слева, тролль справа. Но силы зла уже обречены...

остальные точки силы? Не бывать этому! Мой джинн-ветеран обрушивается на дракошу, хватает за хвост и долго стучит буйной головушкой о сырую землю. Все. Больше он не воскреснет.

Теперь все силы бросаются вперед на захват точек. Армия у меня получше – в живых феникс и джинн, но у врага есть два тролля, а с этими зеленым жлобами шутить не стоит. Они нагло лезут вперед, убивая моего голема и лучницу, занимая поля на флангах. А потом и сама темная волшебница выходит на прогулку. Понятно – терять-то ей больше нечего.

Но темные достигли предела удачи, и судьба повернулась к ним филейной частью. На следующих ходах волшебница сгорает на свидании с фениксом, а закаленный джинн разбирается с троллями и мантикорами. Да и что ему эти чудища после встречи с 12-летним москвичом Волькой в далеком 1956-м! Вот то было испытание, а это так – баловство сплошное. Ход за ходом, бой за боем, и у злодея Геннадия остаются лишь четыре напуганных гоблина. Мы их даже убивать не будем, жалко малышню. Просто захватываем все места силы, и эта партия – наша. Один-ноль. Добро начинает и выигрывает!

Вальков: Светлые спешно перебрасывают к центру подкрепления – проклятого джинна, чтоб ему триста лет в лампе дневного света задыхаться! Еще и феникса воскресили... Ничего, птичка посидит в тюрьме, а дракон...

Дракон нападает на светлого мага! Ох, что это был за бой – белый телепортировался то туда, то отгуда и метал в ящера огненные шары совершенно неприличных размеров. Да только не помогли ему ни прыжки с места на место, ни эти его огненные пузыри... Струя пламени – это всегда струя пламени. А пузыри, они, знаете ли, имеют свойство очень хорошо лопаться. Самая сложная в захвате контрольная точка наша! Удержать бы ее. Все остальные у меня не больше чем на расстоянии одного хода – мантикоры и баньши уже готовы их занять.

Но тут опять влез – то есть влетел – джинн. У этого пузыри оказались не такие мыльные, как у мага... А дракон у меня и без того уже в боях потрепанный – не выдержал и погиб смертью храбрых драконов. Достойно погиб, качественно.

Не нравится мне все это, ой не нравится. У светлых – джинн и феникс, который вот-вот освободится из магической тюряги. Да и вообще армия у них потрепана поменьше моей. Сейчас бы как раз перейти к «плану В» или даже «Г» – но их я как-то не предусмотрел. А Сергей, кажется мне, тоже понял ситуацию и активно выдвигается вперед. Что ж, все, как могут, выстраиваются по черным клеткам. Причем по тем, которые цвет менять не собираются, – так надежнее.

Но вот в очередной раз «нестабильные» клетки почернели – и этим грех не воспользоваться. Тролль радостно набрасывается на валькирию, которая стоит прямиком на крайней левой контрольной точке. Потом он же отбивает атаку голема. Битва двух громил, зеленого и серого, – зрелище эпичное и достойное быть экранизированным. Особенно когда голем из последних сил полз к волшебному пруду, чтобы хоть чуть-чуть восстановить здоровье. Не дополз.

Окрыленные победами, темные решают ковать светлых, пока темно, – и волшебница набрасывается на феникса, сидящего (высиживающего?) на центральной точке. Вроде бы клетка еще считалась нашей, темной... Да только противные фениксовы перья с инфракрасным наведением колдунью огорчили. А вот ее молнии феникса, наоборот, порадовали. В смысле, не доставали они до птицы... Жалко волшебницу, очень жалко. Только плакать некому – на поле у меня сплошные злодеи.

То, что было дальше, ни один уважающий себя черный маг приличным словом не назовет. На джинна я бросал все лучшее, что у меня осталось, – тролль, мантикора, баньши... Все они остались лежать на клетчатом поле. А этот, светлый да прозрачный, все равно летает. Последнее, что в этом бою достойно внимания, – четверо гоблинов, стоящих на черных клетках аккуратным квадратом. Зеленая малышня крепко сжимала в ручонках дареные дядей огром дубины и обреченно шептала защитную мантру «явкаске, явкаске, явкаске...» Это их не спасло.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Сергей Зверев: Хорошо вышло повоевать джинном. Замечательно удалось убить дракона валькирией. Неплохо расправился с оборотнем. Ну а когда под моим командованием остались живехонькие джинн с фениксом, то игра уже была сделана.

Геннадий Вальков: Какой-то у светлых джинн заговоренный... Железо его не берет, магия не пугает, и вообще. Такие планы из-за него сорвались! Так вот всегда: задумаешь сложную комбинацию, рассчитаешь все, а оно — раз, и насмарку... Ну ничего: следующий бой я играю белыми. И джинн теперь будет у меня.

ОБОРОТЕНЬ

Основная атака: зависит от противника
Дополнительная атака: зависит от противника
Здоровье: зависит от противника

Времена, когда оборотни превращались в волков, давно прошли. «Кем вы хотите увидеть меня сегодня?» — вот девиз всех современных перевертышей. Если захотите, он станет гордой валькирией. А может, желаете изобразить грациозного единорога или пылающего феникса? Нет проблем. Чем мощнее враг, тем даже лучше. Единственное, чего боится оборотень, — встретиться в бою с каким-нибудь, прости господи, рыцарем. Ведь тогда придется превращаться в этого мелкого вояку и биться с ним меч против меча и щит против щита. А это — просто себя не уважать.



Зверев: Фух, оживил феникса – теперь и умирать не страшно.





Зверев:
«А ручки-то, вот они!» – будто говорит мне джинн. Эх, поджарить бы его сейчас!

БОЙ 2. СИЛА НОЧИ, СИЛА ДНЯ...

Вальков: Теперь мне возглавлять армию светлых. Вот только разыгрывать дебют, подобный тому, что разыграл мой противник в прошлый раз, не хочу. Да и повторяться просто неспортивно как-то. Попробую-ка я еще раз выиграть захватом ключевых точек. Аккуратно надавлю на темных по флангу, а остальные точки «отхвачу» за счет скорости джинна и феникса...

Зверев: Что чувствует маг, сменивший сияющих фениксов на хмурых оборотней? Каково оно – стоять в одном ряду со злобными троллями, клыкастыми мантикорами и жуткими баньши? Вы полагаете, я думаю об этом, начиная бой за темную сторону силы? Полагаете, меня раздражает Гена, у которого внезапно полезли перья из-под рубашки и засиял воздух над головой? Ничего подобного... Меня волнует совсем другое – как убить джинна, как сохранить дракона, как лучше всего использовать доппельгангера. А тьма в друзьях или свет – ну какая нам, манчкинам, разница?

ВАРИАНТ ДРАКОНА

Вальков: Силы света никогда не спешат и никогда не опаздывают. Мы всегда приходим туда, куда шли, и именно тогда, когда нужно. Вот и сейчас большая партия начинается с маленького рыцаря, слабейшего из слуг света. Уже вслед за ним выдвигаются вперед единорог, голем и валькирия. Вечный цикл изменения цвета клеток сейчас идет в пользу темных – и я старательно расставляю свою армию на стабильно белых местах. Зачем раньше времени рисковать?

Сергей тоже никуда не спешит – и еще поболе моего, похоже. Если я стараюсь создать активный перевес на одном фланге, то он укрепляет оба в равной степени. Что ж, когда все свои фигуры выставлены на позиции, пора укреплять превосходство. Желательно – за счет уничтожения вражеских сил. Изменчивые клетки прошли «темную» фазу и постепенно светлеют, так что скоро пора будет переходить в наступление. Но пока отправлю в бой элементаля – может, в этот раз он будет огненным? Я бы с огромной радостью оставил темных без дракона...

Но нет, на зов мага явился дух воды. Не слишком хорошо. Даже не так – совсем не хорошо, особенно если учесть, что даже хрупкая баньши оказалась ему не по зубам. Хотя, по правде говоря, у этих водных и зубов-то нет, одна видимость. А темные пытаются развернуть наступление в центре – там уже уселся на контрольную точку, нагло задрав голову, дракон. Ну и ничего – у нас есть джинн. Он фокусы умеет показывать. Смотрите: есть дракон. Оп! И нет дракона. Правда, тут темная волшебница, видать, решила показать, что она тоже какие-никакие фокусы знает, и тут же дракона воскресила. Ну и ладно, зато теперь у меня есть заклятие воскрешения, а у темных – нет. Ну и про джинна, стоящего в центре доски, тоже забывать не будем.

На левом фланге все готово для атаки. Трубят рога и в бой идут лучники! Вернее, лучницы – хотя как милые стройные девушки выпускают стрелы такой поражающей мощи, для меня остается загадкой. Но главное, что этих стрел хватает, чтобы отбиться от мантикоры, которая пыталась отобрать контрольную точку. Следом за лучницей вперед понеслась кавалерия – единорог, грозно сверкая своим рогом, набросился на баньши. Как та устояла, да к тому же умудрилась победить – еще одна из многих загадок этой партии. Вроде бы и здоровья у нее немного, и атакует она только в ближнем бою – а вот попади в нее единорожьей «очередью», которую конь выпускает прямиком из рога... Ведь не стоит на месте, вертится и с присущим темным коварством норовит зайти со стороны хвоста. Потом точно так же (то есть непонятно как) отбил нападение моего рыцаря темный оборотень. Ну, там хоть можно себе представить – в дуэли на мечах и щитах я оказался слабее. Бывает.

Клетки поля начинают темнеть, а в центр вырывается мой феникс. Еще один прыжок – и прямиком на темную колдунью. Но прыгать мы повременим – Сергей телепортировал своего свежевоскрешенного дракона на спину моему единорогу. Бедная лошадка и одного такого не вывезла...

Зверев: На этот раз обойдемся без кавалерийских телепортов в тыл, а будем планомерно давить на точки



Вальков:
Комбинация светлых сил в шаге от завершения. Сейчас, только вылетит птичка!

ТРОЛЛЬ

Основная атака: метание булыжника
Дополнительная атака: отбрасывающий топот
Здоровье: богатырское

Спросите любого тролля, что он думает об армии светлых? «Арррргх!» — ответит он, и в его глазах вы прочтете всю боль троллиного народа. Прочтете. Если до того вас не свалит с ног тем запахом, которые зеленый громила источает при разговоре.

Немногословный тролль не воюет — он просто делает свою работу, используя для этого любые подручные средства: камни, булыжники, подвернувшегося под руку гоблина... И все, что он может, так это делать то, что умеет, хорошо. Пусть его камни не взрываются, как новомодные заряды големов, зато они куда увесистее, надежнее и не нарушают международных конвенций по осколочно-фугасным метательным снарядам.

силы и ловить врага на ошибках. Недолго думая баньши и мантикоры идут в атаку по флангам! Два монстра справа, два монстра слева – замечательная симметрия. И к точкам силы поближе. Да еще и на черных клеточках – загляденье. Интересно, как назовут этот дебют мои потомки?

Силы света тоже не стоят на месте, но, вместо ровненького построения, их бойцы разбредаются по полю, будто пьяные мужики от пивного ларька. И все почему-то ошиваются на левом фланге – единорог на одной белой клетке, мечник на другой. А голем вообще вперся на мою территорию, каменная тварюка не только страха, но и стыда не ведает. Пока на дворе темная сторона силы, перелетаю драконом в центр и стою, разглядываю окрестности. Напасть на него вряд ли кто решится, а из центра можно атаковать всех и вся.

Вдруг прямо из воздуха обрушивается огромный водяной смерч – маг Геннадия решил размять свои астральные мышцы. И кого он решил напугать этим H_2O-киборгом? Ага, мои милые баньши покоя не дают... Бой проходит печально для светлого воина, что и неудивительно. Там ведь мозгов нет – одна вода внутри! Однако «добрячков» так просто не остановить. На следующем ходу вся темная братия грустит и пьет горькую – во вполне себе равном бою погибает дракон. Эх, не надо было его держать в центре так долго! Клетки начали светлеть, и вражеский джинн закидал мое чудище своими зловредными шариками. Что ж, я не удивлен, ведь в силе «хоттабычей» убедился самолично еще в прошлом бою.

Теперь в центре стоит джинн, и, похоже, он нацелился прямиком на мою колдунью. Ситуация очень опасная, поэтому я сразу же трачу заклинание Revive, поднимая убитого дракона. На левом фланге идет размен – мантикора гибнет от стрел лучницы, а единорог помирает от темной ауры баньши. А теперь Гена решает избавиться от моего оборотня, нападая на него обыкновенным мечником. У несчастного оборотня нет выбора – он тоже превращается в самого обыкновенного мечника. На этот раз «китайская подделка» оказывается сильнее – спасает темное место силы. В центр перелетает феникс – все эти добрые ребята явно замышляют что-то недоброе. Но их маг оказывается в одиночестве! А что, если рискнуть? Что, если телепортировать оживленного дракона в гости к светлым? Придумано – сделано! Еще одна однорогая лошадка складывает копыта, а мой дракоша стоит всего через клетку от «белого короля». Ждать или убивать – вот в чем вопрос...





Зверев:
Лети ко мне, курочка, я проголодался...

ВРЕМЯ ВСПЯТЬ

Вальков: Обмениваемся с противником дружескими заклинаниями «Заключение». Я «привязываю» к месту его дракона, он – феникса. Замечательное колдовство, но это если не забывать о том, что «фигура» просидит в магической клетке ровно до тех пор, пока изменчивые клетки полностью не побелеют. Или не почернеют – смотря какой направленности фигура. Сейчас на поле виднеется чуть серый крест, яркость которого смещается в сторону тьмы. Ничего, сейчас мы эту несправедливость исправим – заклинание «сдвига времени», и клетки начинают светлеть на глазах! Теперь все по-правильному, по-светлому... Только вот еще вражескую баньши со своей валькирией разменяю, и порядок. Вроде бы проигрышный ход, скажете? Ан нет, он тем и замечателен, что неожиданный и в чем-то парадоксальный. Если все получится, то в записи партии потом возле него будет гордо стоять восклицательный знак, а эту комбинацию назовут моим именем. Ведь валькирия оказывается в шаге от контрольной точки, которую следующим ходом и захватывает. И пусть баньши резвится, уничтожая лучников и мечников, – это необходимые жертвы во имя светлых идеалов. Сейчас, вот только феникс из своей тюрьмы освободится...

Но на мою неожиданную комбинацию Сергей ответил просто и прямолинейно – как топором по голове. Еще одно заклинание изменило ход времени, но уже в его, темную, сторону. Ответить было нечем, и дракон выполз на свет первым. Чем остановить распоясавшуюся ящерицу? Вернее, кем? Фениксом нельзя, потому спасать положение приходится джинну, но... Но неудачно. Джинна приходится воскрешать, и только со второй попытки он смог все-таки убить дракона.

Ну а как василиск смог заплевать моего феникса, я опять-таки до сих пор понять не могу. Такая глупая и нелепая смерть гордой птицы. За что, о свет?!

Зверев: Убийство колдуна откладывается. Он явно не горит желанием поджариться, поэтому заключил дракончика в волшебную тюрьму. Три красных кольца не дают сдвинуться с клетки, что ж, подождем, пока они спа-



Зверев:
Мантикорно-баньшийский дебют. Вариант дракона.

БАНЬШИ



Основная атака: круги смерти
Дополнительная атака: проклятый череп
Здоровье: средненькое

Местные баньши набираются исключительно из любителей погонять шары в кегельбане. Это умение оказывается чрезвычайно ценным после смерти, ведь катящийся проклятый череп — фирменный знак ужасных мертвецов. Враг, окруженный тремя черепками, начинает спотыкаться, чертыхаться, и догнать его становится легко даже мертвому. Ну а как подойдем поближе, то просто вспоминаем о своем ужасном положении в аду и громко воем от тоски. Мало кто выдерживает это дольше двух-трех секунд. Главное — держаться поближе к жертве.

дут. Но ведь и у нас есть такой фокус-покус. Кого бы «арестовать» — феникса или джинна? Думаю, думаю и решаю обездвижить феникса. Все-таки самонаводящиеся перья и бомбометание огненными шарами мне откровенно не нравятся. Моей колдунье они тоже наверняка не понравятся, так что птичка попадает в магическую клетку. Стоим, смотрим друг на друга. Все всех боятся.

И тут Гена меня удивил. Он меняет местами свою валькирию и мою баньши на правом фланге. И зачем это ему? Да, валькирия оказывается рядышком с правой точкой силы, но неужто он решает захватить все точки? Хм, теоретически это возможно – для этого нужно убить мою колдунью и не потерять ни одну из точек в центре. А вот практически? Вряд ли. Но будем пользоваться случаем – ведь баньши оказалась в тылу врага. А там на темной клеточке стоит мечник – поиграть с ним в боулинг черепками? А чего ж нет? Несколько секунд, и вот еще один череп присоединяется к моей коллекции.

Еще одно вражеское колдовство – Shift Time. Все клеточки, которые хотели потемнеть, теперь начнут белеть. Наверное, он хочет вызволить своего феникса раньше времени. Потом займет валькирией правую точку и нападет на мою волшебницу. Да, коварный план светлых становится ясен. Надо что-то делать, а то опозорим темную сторону силы! Пускаю в бой оборотня – а вдруг одолеет джинна? Увы, фирменный джинн оказывается сильнее копии. Клетка с фениксом угрожающе светлеет, и я обращаю время вспять, чтобы он посидел там подольше. Как писал когда-то один писатель, лучшее средство против темпоральной фуги – другая темпоральная фуга!

Следующие ходы – целая череда смертей. Джинн отлетает назад – видать, дракон в своем тылу изрядно портит нервы. Думаю, зря он напал на него, пока тот был на темной клетке. Итог – у светлых больше нет джинна. На следующем ходу они не досчитались феникса – я рискнул и затравил-таки его василиском. Позиция на доске выглядит великолепно – явное преимущество черных.

Дальше все ожидаемо – Гена воскрешает джинна, он попадает на черную клетку рядом с колдуном. Надо нападать, пока погода летная, – но, увы, мне не повезло и дракон слег. Пытаюсь добить элементалем. Выползает земной – и наконец-то! Здоровенная глыба укатывает летающего мальчика во второй и последний раз. Еще пара ходов, и я начинаю считать фигуры. У меня 15, у Гены 9. Это победа?

РЫЦАРИ НОСЯТ БЕЛОЕ

Вальков: Загнанным в угол светлым магам присуще одно свойство, о котором их противники всегда забывают. В случае, когда ситуация совершенно безвыходная, мы отбрасываем всю свою светлость одним махом и как все идем бить-убивать. Если уж план не сработал – к черту план, в самом-то деле! Пусть мы можем погибнуть, но хоть не в одиночку. А если уж удача улыбнется, может, и двух-трех вражин с собой унести получится.

Лучница прорывается вперед, будто ее же стрела, прошивая оборону темных и пришивая по дороге пару гоблинов. Голем топчет василиска, мечник обрывает на полуноте крик баньши, рванувшийся вперед волшебник попадает под удар тролля... Хм, этого лучше было не делать – зеленый, хоть огненные шары метать не обучен, обычными каменюками бросается крепко да метко.

У меня остаются трое рыцарей и валькирия. Вот валькирия гибнет под ударами гоблинской дубины. Вот старый рыцарь вонзает меч в землю и произносит слова, которые войдут в историю: «Тут стоять будем!» А вот на тройку отважных воинов света набрасываются чудовища, которых только в кошмарах и увидишь: мантикора, василиск, тролль... Но это ничего, рыцари твердо решили стоять до последнего – до последнего темного, естественно, ведь их как было трое, так и осталось. Когда от тяжелого железного меча погибла сама волшебница сил тьмы, даже распоследний гоблин понял – с такими паладинами драться не стоит. Так и стояли они: трое рыцарей против троих гоблинов. Одни на белом, а вторые – на черном. И так и будут они стоять, наверное, пока не умрут от старости в один день. На том мы их и оставили.

Зверев: С таким преимуществом мне надо идти в размен и захватывать клетки. Противник осторожничает, перемещаясь только по своему цвету. И тут начинается полоса невезения и неточностей с моей стороны. Сначала одна из баньши гибнет от стрел лучницы. Потом второй не удается запинать несчастного мечника на темной клетке! Существ у меня больше (пока еще больше), всех на темное не поставить, и противник этим пользуется. Гибнет василиск, закиданный булыжниками, – голем под контролем добра был беспощаден.

У колдуна кончается магия, и он прыгает в гущу боя. Лучше бы он этого не делал – мои тролли играют явно не в шахматы, а скорее в «Чапаева». Пользуясь при этом огромными валунами. В итоге колдун остается лежать на зеленой траве – открытая черепно-мозговая травма опасна даже для великих волшебников. Все вроде неплохо, но главная проблема не решена, а именно – захват вечно-белой точки, на которой всю дорогу стоял колдун. Сейчас там всего лишь мечник, и хотя место противно-светлое, ну кто такой мечник? Обычный мальчик с куском железки.

Пускаю в атаку мантикору, василиска, тролля... Почему так много на одного мечника, спросите вы? Да потому что этот чертов герой убил их всех! Это просто какое-то безумие, кто здесь вообще монстр – мои ребята или эти белые «пешки»? Ничего не остается, как выводить на поле волшебницу. Это наша последняя надежда на победу, но драться придется на чужой территории, а это не радует.

К превеликому сожалению, разряды молний прошли мимо цели, а волшебницу постигла все та же участь. Мало я этих мечников давил, мало. Нет, темная сторона не проиграла. Мы просто ходим по своим клеткам – гоблины и мечники. Никто не захочет драться на чужом цвете, а захватить пять точек уже некем. В мире добра и зла равновесие. И хотя мне жалко упущенной победы, что-то в этом есть...

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Геннадий Вальков: Люблю я все-таки сложные многоходовые комбинации! Жаль только, что их так редко получается выполнить... Вот и в этот раз — мне оставалось совсем чуть-чуть, всего один полет феникса... Но Сергей так и не дал птичке взлететь. А там и все остальное порушилось — ведь выполнять планы нужно быстро, пока противник не сообразил, что к чему. Не вышло.

Сергей Зверев: Все шло замечательно до того момента, когда я получил преимущество. Были и нелепые случайности, вроде гибели баньши от рук мечника. Но вообще я поспешил, явно поспешил — не надо было так рьяно атаковать белую точку силы.

1,5 : 0,5 Победитель **Сергей Зверев**

ЧЕРТИ

Из всех мифических сущностей ближе всех к людям во всех смыслах находятся черти, а что мы знаем о чёрте? «Ничего, и то не всё». Да, всем ведомо, что чертей множество и у них имеются рога, кулички, мать, бабушка, перечница и кукла. Черти берут, побирают, носят, шутят и попутывают, бывают зелеными, пегими и полосатыми, иногда ломают ногу, а в некоторых местах им становится тошно. Сам черт далеко не каждому брат, поминать его себе дороже, а искать с большой долей вероятности следует в тихом омуте, на дне бутылки или же в Каунасе. В музее.

На этом нашим знаниям и конец, а ведь вернейшие и активнейшие спутники человечества заслуживают большего.

Вдруг приходит дьявол сам,
С бородою и с усам;
Рожа словно как у кошки,
А глаза-то – что те плошки!
Вот и стал тот черт скакать
И зерно хвостом сбивать.

Петр Ершов, «Конек-Горбунок»

Из всех мифических сущностей ближе всех к людям во всех смыслах находятся черти, а что мы знаем о чёрте? «Ничего, да и то не всё». Да, всем ведомо, что чертей множество и у них имеются рога, кулички, мать, бабушка, перечница и кукла. Черти берут, побирают, носят, шутят и попутывают, бывают зелеными, пегими и полосатыми, иногда ломают ногу, а в некоторых местах им становится тошно. Сам черт далеко не каждому брат, поминать его себе дороже, а искать с большой долей вероятности следует в тихом омуте, на дне бутылки или же в Каунасе. В музее.

На этом нашим знаниям и конец, а ведь вернейшие и активнейшие спутники человечества заслуживают большего.

ДВУНОГИЕ БЕЗ ПЕРЬЕВ

Спереди совершенно немец: узенькая, беспрестанно вертевшаяся и нюхавшая все, что ни попадалось, мордочка оканчивалась, как и у наших свиней, кругленьким пятачком, ноги были так тонки, что если бы такие имел яресковский голова, то он переломал бы их в первом козачке. Но зато сзади он был настоящий губернский стряпчий в мундире, потому что у него висел хвост, такой острый и длинный, как теперешние мундирные фалды; только разве по козлиной бороде под мордой, по небольшим рожкам, торчавшим на голове, и что весь был не белее трубочиста, можно было догадаться, что он не немец и не губернский стряпчий, а просто черт.

Н.В. Гоголь, «Ночь перед Рождеством»

Черти млекопитающие, прямоходящие, обладающие речевым аппаратом. Значительная часть тела покрыта темной кудлатой шерстью, более всего напоминающей козлиную. Видят в темноте. Могут принимать вид лошади, козла, собаки, кошки, медведя, обезьяны, жабы, вороны, филина, быка, змеи, летающего дракона, бестелесной тени. Успешно скрещиваются с людьми, причем гибриды способны к дальнейшему размножению, что подтверждено столь уважаемыми людьми, как Гиральд Камбрийский.

Гибриды сами по себе тоже бывают уважаемы. Так, граф Анжуйский (неизвестно какой, но чаще всего называют Жоффре Серую Мантию или его сына Фулька Черного) женился на Мелюзине, дочери Сатаны, и жил с нею в браке долго и счастливо, пока в силу каких-то обстоятельств супруга не была вынуждена отстоять мессу. Когда священник подошел к ней с причастием, графиня со словами: «Ну, это уж слишком!» — вылетела в окно прямо сквозь витраж, забрав с собой двух из четырех родившихся в браке детей. Сомнений сие ни у кого не вызывало, а святой Бернар говорил о произошедших от анжуйской династии Плантагенетах: «От дьявола они пошли, к дьяволу и уйдут». Сами Плантагенеты предками гордились, а в соборе Анжера до сих пор показывают тот самый витраж.

Навязывали черту в родственники и Наполеона — правда, больше из



Черт из Каунасского музея.

ПРИЯТНОГО АППЕТИТА!



Точных данных о том, едят ли черти людей, наука не имеет, но люди чертей едят. Морских.

Морского черта, он же морской скорпион (длина до 200 см, вес до 40 кг), красавцем не назовешь при всем желании. Приплюснутое тело, кожистые наросты, голова в полтуловища, огромная зубастая пасть... Мало того, по краю челюсти и губ свисает шевелящаяся бахрома, на спине торчат тонкие колючки с шаровидным утолщением на конце, а за глазами имеется нарост со светящимся «фонариком»-приманкой. Будучи мастером маскировки, морской черт почти незаметен на фоне дна, где и лежит, подкарауливая добычу — морского угря, барабульку, даже небольших акул. Жертва заглядывает на «огонек», пасть открывается, с шумом засасывая воду вместе с добычей. Рассказывают, что в брюхе морского черта длиной 65 см обнаружили треску длиной 58 см.

Этим таланты «морского черта» не исчерпываются. Он лихо «прыгает» по дну, за что его прозвали «лягвой», и при необходимости задерживает на несколько минут дыхание, но люди ценят его не за это, а за белое, плотное, лишенное костей и чрезвычайно нежное мясо. Особенно любим морской черт во Франции, где его готовят множеством способов, а голову, если удается ее заполучить, используют для супа.



Карикатура на Наполеона. «Это мой любимый сын».

Кстати, о птичках и ногах. В еврейском фольклоре у чертей птичьи ноги, тогда как во всех иных традициях они копытны. Почему? Раввин, которому был задан такой вопрос, сослался на то, что «Земля олицетворяет этот мир, а ноги — связь с этим миром. В этом аспекте существует большое сходство между чертями и птицами — точно так же, как у птиц — только частичная связь с землей (значительную часть своей жизни они проводят в воздухе), что выражается в относительной слабости их ног. Так и у чертей: их связь с материальным ограничена. И это, может быть, то, что намеревались сообщить нам мудрецы, говоря, что у чертей птичьи ноги».

вредности, — но вернемся к нашим чертям. Как правило, снизу они парнокопытны, но бывают и непарно. Последние, видимо, происходят от силенов, речь о которых впереди. В число характерных особенностей черта входят также когти на передних конечностях, длинный хвост и рога, которые в совокупности с копытами позволяют сделать определенные зоологические выводы.

Как-то один из друзей великого Кювье, решив подшутить, надел шкуру дикого барана, вошел в спальню зоолога и разбудил хозяина криком: «Сейчас я съем тебя!» Увидев гостя, Кювье спокойно констатировал: «Рога, копыта — значит, травоядное. Нет, ты меня не съешь».

...Мефистофель
Был родом немец и любил
картофель.

М.Ю. Лермонтов, «Пир Асмодея»

Черт за обе щеки хлеб уписывал,
Брезговать не стал и коньяком.

Владимир Высоцкий, «Про черта»

По логике Кювье черти должны быть травоядными, но тут возможны нюансы. Физиономия ряда чертей украшена свиным пятачком, а свинья — создание всеядное; правда, некоторые черти по слухам пошли еще дальше и вместо орехов грызут камни. Зато другие — истинные гурманы, сиживавшие за лучшими столами и знающие, как, к примеру, употреблять устриц. Ну и, само собой, черти курят и пьют все, что горит, по некоторым данным предпочитая денатурат.

Что до прочих особенностей, то «кто-то уверяет, что черти востроголовые, как птицы сычи, а многие, сверх того, уверены, что эти духи непременно хромые. Они сломали себе ноги еще до сотворения человека, во время сокрушительного падения всего сонма бесов с неба».

ПРОСТАЯ ЧЕРТОВСКАЯ ЖИЗНЬ

Бесконечны, безобразны,
В мутной месяца игре
Закружились бесы разны,
Будто листья в ноябре...
Сколько их! куда их гонят?
Что так жалобно поют?
Домового ли хоронят,
Ведьму ль замуж выдают?

А.С. Пушкин, «Бесы»

Большинство чертей постоянно проживает в пекле, где и трудится, не покладая лап, подчиняясь воистину адской дисциплине, — но есть немало чертей-индивидуалов, обитающих в болотах, озерах, лесах, заброшенных постройках, а самые наглые умудряются освоить даже церкви. Разумеется, лишь те, где не все слава богу.

О том, как живется рядовым труженикам котла и сковородки, вспоминают нечасто, но жизнь у них не мед. Работа до тринадцатого пота, придирчивое начальство, периодически возникающие конфликты в самом коллективе...

Черт махнул рукою и сказал:
«И там не тот товарищ правит бал!»

Владимир Высоцкий, «Про черта»

Существование не охваченных коллективизацией чертей много легче. Они чаще всего живут семьями и кланами, играют свадьбы, заводят потомство, флиртуют с окрестными ведьмами, ходят друг к другу в гости выпить кружечку-другую, перекинуться в кости или в картишки. «В игре для чертей нет удержу и не установлено законов: проигрывают все, что есть за душой», из чего следует, что душа у чертей все-таки имеется.

Ведьма, увидевши себя вдруг в темноте, вскрикнула. Тут черт, подъехавши мелким бесом, подхватил ее под руку и пустился нашептывать на ухо то самое, что обыкновенно нашептывают всему женскому роду. Чудно



Петер-Пауль Рубенс и Ян Брегел-старший, «Пан и Сиринга».

устроено на нашем свете! Все, что ни живет в нем, все силится перенимать и передразнивать один другого... Словом, все лезет в люди! Когда эти люди не будут суетны! Можно побиться об заклад, что многим покажется удивительно видеть черта, пустившегося и себе туда же. Досаднее всего то, что он, верно, воображает себя красавцем, между тем как фигура — взглянуть совестно. Рожа, как говорит Фома Григорьевич, мерзость мерзостью, однако ж и он строит любовные куры!

Н.В. Гоголь, «Ночь перед Рождеством»

Когда черт женится на ведьме, молодые и гости устраивают пляски и игрища, но людям видны лишь возникающие на перекрестье дорог пыльные (снежные) вихри. Если в такой вихрь бросить нож — смерч исчезнет, на земле или на снегу останутся следы копыт и пятна крови, а ведьма еще долго будет ходить с повязкой на лице или на руке. О случаях ранения жениха не сообщалось, но мстить нечисть будет. И, между прочим, ее можно понять — кому понравится, когда хулиганы зрени... то есть свадьбу портят!

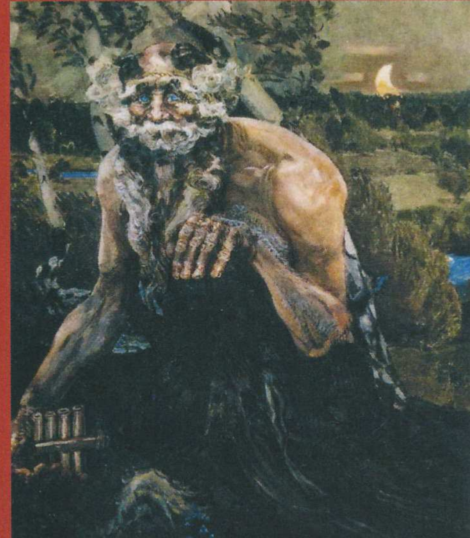
ЧЕРТОВЫ ДЕДУШКИ

Появление чертей в их нынешнем облике не то чтобы загадочно, просто сам процесс остался за кадром. В период становления христианского искусства очень многое вообще не изображалось, так что ступеней трансформации мы не знаем. Жила-была всяческая античная чисть и нечисть, и вдруг хлоп — черти. Рогатые, козлоногие и пакостят. Вот от рогов плясать и будем.

Изначальных природных демонов у греков имелось не столь уж и много. Две группы множественных да бог Пан,



«Сатир, преследующий менаду». Аттическая амфора работы мастера Клеофрада. Ок. 500-490 до н.э.




М. Врубель, «Пан».

внешне более козел, нежели человек. В общем-то добродушный пастушеский покровитель не только имел рога, копыта и хвост, но, проживая в лесах, порос шерстью, чего не было у развеселых спутников Диониса, низших духов-сатиров, и рогатого, но лошадинокопытного Силена.

В поздней античности Пан и Силен непонятным образом размножились. Получившиеся силены, паны и паниски (панчики) примкнули к свите Диониса, а он был богом очень популярным, за что ранние христиане его и произвели в ведущие бесы. Да, сам Дионис никогда не изображался со звериными чертами, являя собой то симпатичного пожилого бородача, то очаровательного юношу, — но свита, свита... Правда, представить себе развеселого любвеобильного сатира поджаривающим грешников невозможно, но у черта был далеко не один дедушка. Фантазия римлян была не особо богата, и представители низшей мифологии у них обретали зримую форму под влиянием этрусков и греков, у этрусков же были очень страшные демоны преисподней, которые и повлияли на иконографию чертей.

Демоны эти били людей молотами и топорами и вообще всячески терзали, да и рожи у них были соответствующие. Потусторонние мучители отлично увязывались с разухабистыми спутниками Диониса и Паном, который еще и страх насылал. Если уж златокудрый Аполлон превратился в беса, то у рогатых и хвостатых персонажей в христианские времена альтернативы и вовсе не было. Только в черти! Ну а последним античным «приветом», видимо, стала хромота, унаследованная «сброшенными с небес» бесами от сброшенного с Олимпа прокопченного до адского состояния Гефеста.

Ну а сам Люцифер, как и положено черту, родился из неправильного перевода.

«Как упал ты с неба, денница, сын зари! разбился о землю, попиравший народы...» Переводя этот кусочек из Исайи о царе вавилонском, Иероним перевел фактически определение планеты Венера как «несущий свет» (от lucem ferre). После чего этот пассаж по аналогии был принят за описание восстания ангелов, и предводитель оного обрел романтическое имя. Дамам и девицам веками снился «дух печально-строгий, принявший имя утренней звезды», поэты посвящали ему поэмы, вольнодумцы и богоборцы поминали всуе. Даже сорт цветов вывели, и это когда большинство рядовых чертей о такой роскоши, как личное имя, могли только мечтать. Неравенство, однако!

Ну а само слово «чёрт» (в старой орфографии употреблялось также написание «чорт»), оно-то откуда взялось? А черт его знает! Словари приводят множество эвфемизмов (враг рода человеческого: нечистый, некошный, черная сила, сатана, диавол, лукавый, луканька, шайтан, шут, шиликун, шиш, шишига, отяпа, хохлик и т.д.), и только. В сказках можно встретить упоминания о подземных жилищах чертей, при желании сюда можно приплести слово «чертоги». А.Н. Афанасьев возводил слово «чёрт» к «чёрному» — цвету, обычно ассоциирующемуся со злом, но тогда почему «чёрт», а не «чёрн»?

Еще одна версия отталкивается от ненецкого мифа о «малом народце» сихиртя, сиртя, владевшем в подземном мире стадами мамонтов («земляных оленей»). В славянских устах «сиртя» вполне могли превратиться в черта. Кстати, в не столь уж и давнем прошлом «черт» было довольно сильным ругательством как в русском, так и в других языках, даже уровень брани часто классифицировали как «дальше черта».

НАВЕКИ ВМЕСТЕ

Мефистофель,
Мне ближе жизненные соки,
Румянец, розовые щеки.
Котам нужна живая мышь,
Их мертвою не соблазнишь.

Иоганн Гете, «Фауст»

«Куда? — закричал он, ухватя за хвост хотевшего убежать черта, — постой, приятель, еще не все: я еще не поблагодарил тебя». Тут, схвативши хворостину, отвесил он ему три удара, и бедный черт припустил бежать, как мужик, которого только что выпарил заседатель. Итак, вместо того чтобы провесть, соблазнить и одурачить других, враг человеческого рода был сам одурачен.

Н.В. Гоголь, «Ночь перед Рождеством»

Основное занятие черта — всячески вредить людям, но это в теории, а на практике есть *черти* и черти. То бишь есть противники Бога, а есть мелкие пакостники и фольклорная сволочь. И если первые существуют

только в христианстве и в тех местах, куда просочились из христианства, то вариант злых духов имеется даже в индуизме.

Черти первой категории страшны, коварны, удачливы, ироничны, непонятны простым смертным, а порой еще и элегантны. Сладить с ними, если они за вас взялись, практически невозможно, разве что впасть в глубочайшую праведность или погибнуть физически, но душу спасти. Бывает, однако, что чертовская элита по тем или иным причинам начинает покровительствовать приличным людям, о чем нам, в частности, поведал Булгаков.

С чертями второго типа умный человек всегда не только сладит, но и останется с прибылью. И неудивительно, так как эта «по-своему несчастная» сила хочет как хуже, а получается как всегда.

Бедненький бес
Под кобылу подлез,
Понатужился,
Понапружился,
Приподнял кобылу, два шага шагнул.
На третьем упал, ножки протянул.
А Балда ему: «Глупый ты бес,
Куда ж ты за нами полез?
И руками-то снести не смог,
А я, смотри, снесу промеж ног».
Сел Балда на кобылку верхом
Да версту проскакал, так что пыль столбом.
Испугался бесенок и к деду
Пошел рассказывать про такую победу.
Черти стали в кружок,
Делать нечего – собрали полный оброк
Да на Балду взвалили мешок.

А.С. Пушкин, «Сказка о попе и о работнике его Балде»



Якоб Йорданс, «Сатир и крестьяне».

Иллюстрация к сказке «Солдат и черт».

Особенно чертям не везет с бывалыми солдатами, которым после капралов да сержантов никакая нечисть не страшна, зато с глупым, завистливым, ленивым, жадным управится самый незадачливый бес. Если будет действовать по правилам, сформулированным Лисой Алисой и Котом Базилио. Помните: «На жадину не нужен нож, ему покажешь медный грош» и далее по тексту.

На заметку: универсальными средствами для борьбы с «христианским» чертом до сих пор остаются святая вода и крестное знаменье.

Не только черти влияют на людей, но и люди на чертей. Испанский черт будет отличаться от немецкого, финский от греческого, а грузинский от английского. Славянские черти более или менее подобны, но национальные особенности прослеживаются и здесь. При желании можно сравнить описанного Гоголем украинского черта с пострадавшими от Балды русскими чертями или же чертом белорусским.

Особенностью последнего является любовь к человеческому образу, а именно – к образу пана, паныча (молодого пана). Это худощавый, красивый юноша, одетый франтовато и обязательно – в узкие клетчатые или полосатые штаны, фрак и – тоже обязательно! – шляпу-котелок (один в один булгаковский Коровьев!). Если присмотреться, под фраком можно увидеть хвост, а под шляпой – рожки, но лучше всего намазать глаза специальной мазью, тогда даже шляпа и фрак не помешают. Такой взгляд пронзает все маскировочные оболочки черта и показывает его в истинном виде – мохнатым и копытным.

На заметку: если «паныч» дарит что-то дорогое, подарок обращается во всякую ерунду. Например, золото – в ржавую болотную руду. Зато если презентует нечто бросовое (уголь, например), то это становится, наоборот, чем-то ценным. Чаще всего золотом или драгоценными камнями.

Девушкам же полезно знать о литовском чертике – шпиерасе. Он является на землю исключительно по субботам и только на танцы. Шпиерас прикидывается красивым парнем и начинает морочить девушкам головы. Опознается по копытам, но для этого ему нужно наступить во время танца на ногу. Самое обидное то, что, если парень настоящий, отдавленная нога может отвадить его от неуклюжей партнерши. На радость поганцу-шпиерасу.

Черти вообще обожают стравливать людей, на то они и черти.

На заметку: от черта можно отбиться, если предложить ему выполнить невыполнимую задачу – например, принести воды решетом.

Сам хозяин был черен, как в дегте.
У него были длинные когти,
Гибкий хвост под плащем он прятал.
Жил он скромно, хотя не медведем,
И известно было соседям,
Что он просто-напросто дьявол.

Николай Гумилев, «Тэффи»

TABULA RASA

Порочны ли инфернальные создания по своей природе или, если их воспитать должным образом, способны стать достойными членами общества? Судя по Хеллбою, из черта вполне можно вырастить человека, более того – героя.

На Землю он попал в конце Второй мировой войны, когда нацисты и примкнувший к ним темный маг Григорий Распутин пытались изменить ход событий с помощью оккультных ритуалов. Призванный в наш мир юный чертенок ничем фашистам не помог, и вскоре его подобрали американские военные. На роль сына полка малыш, обладавший в придачу к стандартным внешним чертовским атрибутам громадной каменной кистью правой руки, не годился. Ну и что? Хеллбою нашлось место в рядах Бюро по борьбе с паранормальными явлениями и прочей чертовщиной – он даже не слишком выделялся на фоне коллег, большинство которых можно было назвать людьми лишь с изрядной натяжкой.

Хотя внешне Хеллбой – вылитый черт, злоупотребляющий тяжелой атлетикой, «национальность» у него другая. Будучи плодом порочной свя-



Рога у Хеллбоя отрастают, когда в нем пробуждается демоническая кровь.



Поскольку правая рука слишком велика, пришлось герою из пекла учиться стрелять левой.

зи человеческой ведьмы и демона и стесняясь данного факта, Хеллбой завел привычку подпиливать свои шикарные рога, чтобы не столь сильно походить на исчадие Ада. Любой, кто близко знает этого милого полукровку, подтвердит, что он – добрейшей души создание, верный друг и самоотверженный борец со злом. Недаром в 1952 году Организация Объединенных Наций удостоила Хеллбоя звания почетного представителя человечества. Если что и досталось ему в наследство от предков по отцовской линии, так это резковатый юмор да изрядная разрушительная сила. Но сам он все равно страдает из-за своего происхождения – ему было предначертано стать Зверем Апокалипсиса, и Хеллбой знает, что в глубине его сердца посеяны семена зла, которые еще могут дать всходы.

На заметку: Хеллбой показан всемирно известным и уважаемым членом общества лишь на страницах комиксов. В экранизациях он долгое время вынужден жить в уединении и совершать свои подвиги в тайне от простых людей.

Демоническая кровь сделала Хеллбоя идеальным истребителем нечисти: он необычайно силен и вынослив, владеет некромантией, а правой руки он может отправить в нокдаун практически любого противника или поймать пулю.

Природные таланты, тем не менее, не мешают нашему герою оставаться большим ценителем огнестрельного оружия, которым Хеллбой владеет в совершенстве.

ЧЕРТИ В ИГРАХ

В современных адских иерархиях черти – зачастую их называют бесами или импами – занимают самые низкие позиции. Беднягам отводится роль пушечного мяса демонических армий.

В сериале **Diablo** бесы – мелкие, трусливые, но в больших количествах весьма агрессивные создания, поведением и внешностью напоминающие гоблинов. Сложно поверить, что некогда они были могучими демонами, пытавшимися свергнуть самого Дьябло. Восстание провалилось, и разгневанный повелитель Преисподней превратил незадачливых революционеров в мелкую нечисть, орды которой заполонили мир смертных.

Черти зачастую искупают свою физическую немощь численным преимуществом и полезными умениями. В стратегической серии **Heroes of Might & Magic** бесы и черти, оставаясь самыми слабыми бойцами замка Инферно, навострились воровать у вражеского полководца драгоценную ману. Схожую картину мы наблюдаем в дилогии **King's Bounty**: импы и их старшие братья импы-насмешники забрасывают противников огненными шарами, умеют выводить из себя неприятельские отряды, враги же на их атаки не отвечают.

Куда большим уважением в игровых вселенных пользуются прямые потомки языческих богов и их спутников. В трилогии **God of War** сатиры – весьма опасные противники, вооруженные обычно двуручным оружием. Ироничный сатир по имени Пан – искатель приключений, бард и волшебник с восьмисотлетним стажем – стал одним из аргонавтов и спутников Ясона в игре **Rise of the Argonauts**. Несмотря на почтенный возраст и достаточно миролюбивый нрав, Пан в совершенстве владеет боевым посохом, а если припрет, не стесняется пускать в дело острые рога.

Во вселенной **Warcraft** встречаются как бесы, так и сатиры. Первые – мелкие подручные чародеев Пылающего легиона, вторым отводит

КОСМИЧЕСКИЙ ДЬЯВОЛ



Встретить чертообразного можно и на просторах далекой-далекой галактики. Пусть ничего инфернального в деваронцах нет, сам вид краснокожего рогатого гуманоида с острыми, как у акулы зубами, заставляет представителей многих рас чувствовать себя неуютно.

Содержание вполне соответствует внешнему облику: мужчины-деваронцы известны буйным темпераментом, упрямством и страстью к риску. Неудивительно, что деваронцы одними из первых народов далекой галактики начали осваивать космос. Кроме того, они, как и наши «родные» черти, склонны к хитростям и обману, что частенько заводит их на преступную стезю. Один из самых известных представителей этой расы — контрабандист и жулик Вилмар Гракк — во времена заката Старой Республики и Войн клонов успел и на Дарта Сидиуса поработать, и с джедаями подружиться. Одного из рыцарей находчивый деваронец даже спас от неминуемой смерти, когда на джедаев началась охота.

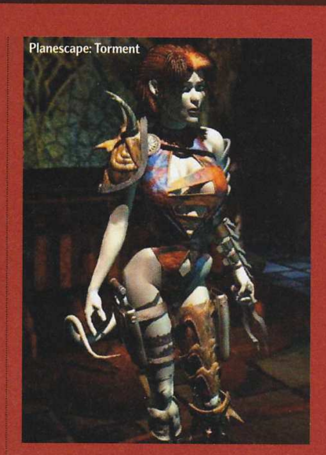
Diablo III



Сатиры крайне редко встречаются в компьютерных играх по мотивам Dungeons & Dragons.

Бес в World of Warcraft

Heroes of Might & Magic V



Planescape: Torment

ся более значительная роль. Предками первых сатиров были эльфы, которых демоны соблазнили обещаниями могущества и величия. Сделки с Пылающим легионом никогда не обходятся без неприятных последствий – под влиянием демонической магии эльфы полностью преобразились. У них появились хвост, рога, копыта и жесткая шерсть на нижних конечностях, острые когти – на верхних...

Новый облик в полной мере отражает изменения во внутреннем мире бывших эльфов – единственными целями в их жизни стали разрушение и причинение страданий окружающим. Стоит ли удивляться, что ночные эльфы ненавидят былых сородичей и истребляют сатиров при первой возможности?

Среди сатиров часто встречаются сильные маги, в целом же представители этого вероломного народа не признают честного боя и то и дело устраивают врагам ловушки.

Наиболее комплексным подходом в отношении чертей и их родичей могут похвастаться все же авторы **Dungeons & Dragons**. Местные сатиры почти не отличаются от своих античных прародителей как внешне, так и по характеру. Они живут на лоне природы, ценят комфорт, праздность и компанию дриад, на первый взгляд дружелюбны, но обожают издеваться над путниками и легко приходят в ярость.

Демоническая сущность чертей нашла отражение в тифлингах – потомках порочной связи человека и потусторонних созданий. От последних тифлинги унаследовали как внешние атрибуты, вроде пресловутых рогов и хвоста, так и неуживчивый, агрессивный характер.



Rise of the Argonauts

На заметку: с выходом четвертой редакции Dungeons & Dragons внешний облик тифлингов подвергся кардинальным переменам. В прежние времена рожки, острые зубы, хвосты, лишние пальцы не бросались в глаза, так что в полутьме или надев головной убор тифлинг мог сойти за человека или эльфа. Теперь же рога стали неотъемлемым атрибутом этой расы и пышностью этих самых «головных уборов» тифлинги могут соперничать с горными козлами и баранами.

Обыватели относятся к тифлингам по меньшей мере с недоверием, а то и с неприкрытой злобой. Учитывая, что тифлинги склонны к обману и зачастую становятся ворами, убийцами или темными магами, их репутация вполне заслуженна. Сами они платят окружающим взаимностью – даже самые благородные тифлинги отличаются ершистым поведением, едким сарказмом, а друзей заводят с большим трудом.

Благодаря перечисленным качествам из тифлингов получаются очень яркие персонажи, и в последние годы в компьютерных адаптациях **Dungeons & Dragons** тифлинг – первый кандидат на роль партийного шутника и вора.

Намалевал Вакула черта в аду, такого гадкого, что все плевали, когда проходили мимо; а бабы, как только расплакивалось у них на руках дитя, подносили его к картине и говорили: «Он бачь, яка кака намалевана!»

Н.В. Гоголь, «Ночь перед Рождеством»

■ ■ ■

С другой стороны черт не так страшен, как его малюют, и вообще периодически совершает благо, даже если хочет зла. А иногда даже и не хочет, так что да здравствует толерантность и на этом направлении! Да и куда мы денемся от них, а они от нас?





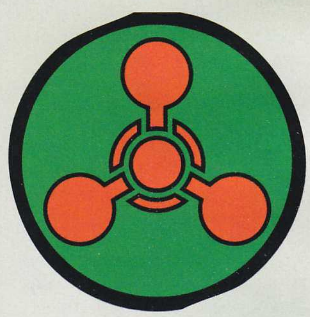
Сатир в World of Warcraft



На пути от каменного угля до пирамидона, или до флакончика духов, или до обычного фотографического препарата лежат такие дьявольские вещи, как тротил и пикриновая кислота, такие великолепные штуки, как бром-бензил-цианид, хлор-пикрин, ди-фенил-хлор-арсин и так далее, и так далее, то есть боевые газы, от которых чихают, плачут, срывают с себя защитные маски, задыхаются, рвут кровью, покрываются нарывами, сгнивают заживо...

А.Н. Толстой, «Гиперболоид инженера Гарина»

БОЕВЫЕ ОТРАВЛЯЮЩИЕ ВЕЩЕСТВА



В американской армии этот знак ставится на все, что имеет отношение к химическому оружию.

Химический король Роллинг красочно описал возможности химии на поле боя, но все же немного сгустил краски и погрешил против истины. Отравляющие вещества, которые были доступны во времена написания «Гиперболоида инженера Гарина», вполне успешно фильтровались противогазами и были эффективны лишь при низкой химической дисциплине личного состава. А на пути от каменного угля до пирамидона серьезных отравляющих веществ не прослеживается. Но следует отдать должное Алексею Толстому — он сумел передать то отношение к отравляющим газам, которое господствовало в мире начала XX века.

Сегодня символом оружия массового поражения стала Хиросима. А девяносто пять лет назад так же зловеще зазвучало короткое название провинциального бельгийского городка Ипр. До этого мы еще доберемся, а начнем с более ранних прецедентов боевого применения отравляющих веществ...

ЯДЫ И ОВ — В ЧЕМ РАЗЛИЧИЕ?

Яды — очень обширная категория. Она включает в себя любые вещества, так или иначе наносящие вред живому организму при химическом взаимодействии с ним. Но далеко не все яды могут быть использованы в качестве активного компонента химического оружия массового поражения. Так, например, высокотоксичный **цианид калия** совершенно непригоден для боевого использования — его крайне трудно превратить в аэрозоль, к тому же в аэрозольной форме его токсичность недостаточна для эффективного поражения живой силы. Большинство ядов, упомянутых в предыдущей статье, не получится применить в бою по той же причине или по ряду других причин — сложности и дороговизне производства, стойкости при хранении, неприемлемого периода скрытого действия, способности проникать через биологические барьеры организма.

Определение ОВ (отравляющих веществ) достаточно лаконично — это высокотоксичные химические соединения, предназначенные для поражения живой силы противника. Собственно говоря, весь комплекс требований к ОВ в этом определении и содержится. При постановке задачи создания ОВ учитывается множество свойств экономического, биохимического и военного характера. Вещество должно обеспечивать гарантированное действие при боевых концентрациях, храниться определенное время без изменения токсикологических характеристик, эффективно доставляться к месту применения, дезактивироваться спустя заданный срок. И конечно же, оно должно быть достаточно простым в синтезе, не требовать дорогостоящего сырья и технологических процессов.

■ ■ ■

Химическое оружие часто путают с ОВ. Но это все же разные вещи. Химическое оружие — это комплекс средств хранения, доставки и перевода в бое-



Демонстрационная боеголовка американской ракеты Honest John, Видны сферические контейнеры M139 с зарином. Этого количества ОВ достаточно для уничтожения небольшого города.

вую форму отравляющих веществ. А сами ОВ – активный компонент химического оружия. Так, например, герметичный контейнер с зарином – еще не химическое оружие, он не приспособлен для оперативной доставки и быстрого распространения ОВ на большой площади. А вот боеголовка ракеты Honest John, снаряженная контейнерами с зарином, – уже да.

ОТ ОБОРОНЫ К НАПАДЕНИЮ

Попытки использования химического оружия отмечались в исторических документах античности. В китайских текстах IV века до нашей эры описывается использование ядовитых газов для борьбы с подкопами врага под стены крепости – в контрподкопы нагнетался дым горящей смеси горчицы и полыни, который вызывал удушье и даже смерть. А в военных трактатах времен китайской династии Сун (960-1279) упоминается о применении токсичного дыма, получаемого путем сжигания минерала **арсенопирита**, содержащего мышьяк.

Во время Пелопоннесской войны спартанцы использовали токсичный и удушливый сернистый дым в ходе наступательных боевых действий, но насколько его применение оказалось эффективным, история умалчивает.

Средневековые осады крепостей породили массу эрзац-заменителей химического оружия. На осаждаемую территорию забрасывались горшки с нечистотами, разложившиеся трупы животных. Однако, если вспомнить уровень санитарной культуры средневековых городов, действенность такого «оружия» вызывает сомнения. Собачьим трупом на улице или зловонной лужей нечистот тогда трудно было кого-то лишить присутствия духа.

Изобретение пороха позволило создавать примитивные химические боеприпасы, состоявшие из смеси ядов и пороха. Такие бомбы метались катапультами и взрывались в воздухе, образуя тяжелые токсичные аэрозоли, отравляющие солдат противника. Токсичным компонентом этих бомб было множество отравляющих веществ – алкалоиды кротона, соединения мышьяка, экстракт аконита. В 1672 году во время осады города Гронинген епископ Кристоф-Бернар ван Гален распорядился добавлять в зажигательные составы метательных снарядов красавку. А несколько позже бразильские аборигены боролись с конкистадорами при помощи удушливого и раздражающего дыма красного перца, содержащего алкалоид капсоицин.

■ ■ ■

Если подойти к этому с точки зрения военной токсикологии, можно сказать, что в античности и средневековье преимущественно использовались **стерниты** и **лакриматоры** – вещества, раздражающие слизистые дыхательных путей и глаз. Современная токсикология включает оба этих класса в группу **инкапаситантов**, то есть веществ, временно выводящих живую силу из строя. Убивать вражеских солдат «на одном вдохе» тогда, конечно же, и не мечтали.

ХИМИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ – ЭТО КОМПЛЕКС СРЕДСТВ ХРАНЕНИЯ, ДОСТАВКИ И ПЕРЕВОДА В БОЕВУЮ ФОРМУ ОТРАВЛЯЮЩИХ ВЕЩЕСТВ.

Это интересно: химическим оружием интересовался Леонардо да Винчи, который создал целый список препаратов, перспективных, по его мнению, для боевого применения. Однако все они были слишком дороги и недостаточно эффективны для применения на поле боя.

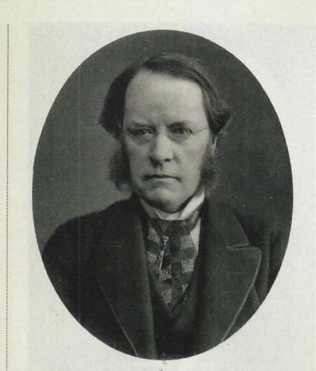




Вот такие требушеты забрасывали во вражескую крепость первые химические боеприпасы. По две дохлых собаки в час. Или по два ночных горшка.

БЫТЬ ЛОРДОМ – ЗВУЧИТ ГОРДО!

Во время Крымской войны английским командованием обсуждался проект штурма Севастополя с применением сернистого газа и паров серы, которые, согласно замыслу, должны были подавить огневое сопротивление защитников. Адмирал белого флага Томас Кохрейн, разработчик проекта, подготовил и передал правительству всю документацию. Было определено даже необходимое количество серы – 500 тонн. В конечном итоге документация попала в рассмотрение комитета, возглавляемого лордом Лайоном Плейфэйром. Комитет принял решение не использовать такое оружие по этическим причинам, однако из переписки членов комитета с членами правительства можно заключить, что причины были гораздо более прагматичными – лорды боялись попасть в смешное положение при неудаче.



Британский лорд Плэйфэйр был сторонником fair play. Во всяком случае, его аргументы против использования газов касались этичности, а не практичности.

Накопленный за первую половину XX века опыт убедительно доказал, что лорды были правы – попытка газовой атаки на укрепленный Севастополь увенчалась бы полным провалом.

На протяжении последующих шестидесяти лет военные по-прежнему гнушались химическим оружием. Причина тому – не только презрительное отношение военачальников к отравителям, но и отсутствие потребности в таком оружии. В устоявшиеся тактики ведения боевых действий отравляющие вещества не вписывались.

Приблизительно в то же время, что и Великобритания, Россия тоже задумывалась о разработке химического оружия. Были даже проведены полигонные испытания боеприпасов с ОВ, но в силу отсутствия опыта его применения они показали практически нулевой результат. Работы в этом направлении были полностью свернуты вплоть до 1915 года, когда Германия нарушила постановление Гаагской декларации 1899 года, запрещающей «употреблять снаряды, имеющие единственным назначением распространять удушающие или вредоносные газы».

ГАЗЫ В ОКОПАХ

Главная причина, подвигнувшая Германию на разработку химического оружия, – самая развитая в Европе химическая промышленность. Вдобавок переход к позиционной войне в октябре 1914 года, после поражения на Марне и Энее, требовал большого количе-


Фриц Габер. Человек, создавший первое боевое химическое оружие. Его детище унесло больше жизней, чем две американские атомные бомбы.


Британские пехотинцы на учениях в условиях применения химического оружия. Быстрота – залог не только победы, но и выживания.

ства артиллерийских боеприпасов и не оставлял Германии никаких надежд на успех. Возглавить разработку боевых отравляющих веществ и методов их применения был вынужден руководитель Института физической химии кайзера Вильгельма в Берлине **Фриц Габер**. С началом войны он занимает ведущее положение в развитии химического оружия массового поражения и средств защиты от него, разрабатывает смертельный газ хлорин и противогазы с абсорбирующим фильтром; его назначают руководителем химической службы немецких войск.

Это интересно: Фриц Габер – изобретатель печально известного «Циклона Б», который изначально задумывался как пестицид, но во время Второй мировой широко применялся нацистами для уничтожения заключенных в лагерях смерти.



Строго говоря, химическое оружие первой применила Франция еще в августе 1914 года. Это были 26-мм ружейные гранаты с лакриматорами ксилилбромидом и бромацетоном. Но грубым нарушением Гаагской конвенции это не сочли, поскольку указанные соединения не были смертельно опасны.

На тот момент Германия уже наладила производство оксида диметиларсина и фосгена – отравляющих веществ общетоксического и удушающего действия. На очереди были артиллерийские боеприпасы, снаряженные отравляющими веществами. Первую партию таких снарядов (порядка трех тысяч) использовали при обороне Нев-Шапель в марте 1915 года, но заметной боевой эффективности она не показала.

Вот так неоднократные эксперименты с раздражающими ОВ нелетального действия позволили сделать вывод об их крайне низкой эффективности. И тогда Фриц Габер предложил использовать ОВ в виде газового облака. Он самолично обучал солдат газовых подразделений, контролировал заполнение баллонов и их транспортировку. Знаковой датой в истории боевых ОВ стало 22 апреля 1915 года, когда Германия провела массированную хлорную атаку против англо-французских войск в районе бельгийского города Ипр. За семнадцать часов было использовано 5730 баллонов.

Результаты атаки ужасали – отравлено 15 тысяч солдат, при этом каждый третий погиб, а те, кому удалось выжить, остались слепыми инвалидами с сожженными легкими. Но закрепить успех немцам не удалось – отсутствие хороших средств индивидуальной защиты привело к задержке продвижения немецкой пехоты и закрытию прорыва фронта английским резервом.

Это интересно: за успешное осуществление газовой атаки против союзных войск Фрицу Габеру было присвоено звание капитана немецких войск. Однако его жена Клара считала разработку химического оружия варварской и унизительной. Ночью 2 мая 1915 года, когда Фриц Габер впервые надел капитанский мундир и праздновал повышение, Клара покончила жизнь самоубийством. На ее похоронах Габер не присутствовал – по приказу немецкого командования он срочно выехал на восточный фронт для подготовки новой газовой атаки.

31 мая 1915 года немцы применили против русских войск еще более высокотоксичное ОВ удушающего действия – **фосген**. Погибло девять тысяч человек. А спустя два года в районе Ипра был впервые опробован **иприт**, он же


Клара Иммервар – жена Фрица Габера. Она была первым человеком, отдавшим жизнь в знак протеста против химического оружия.



Противогаз времен Первой мировой войны был куда менее элегантен, чем нынешний. Но свою задачу он выполнял исправно.



Циклон Б можно было перевозить в таких банках. До вскрытия и начала нагрева он был практически не опасен.

горчичный газ. За период с 1917 по 1918 годы противоборствующие стороны использовали 12 тысяч тонн иприта, которым было поражено около 400 тысяч человек.

За всю Первую мировую химическое оружие использовалось многократно — как Германией, так и Антантой. В общей сложности за период с апреля 1915-го по ноябрь 1918-го немцы произвели более 50 газобаллонных атак, англичане — 150, французы — 20.

Вскоре газовые баллоны были вытеснены газометами — своеобразными артиллерийскими орудиями, стреляющими газовыми контейнерами с носовым взрывателем. Несмотря на то, что такой способ доставки делал химическое оружие не зависящим от направления ветра, зафиксирован был всего один случай серьезного тактического успеха — при прорыве австро-венгерскими дивизиями итальянского фронта у Капоретто.

■ ■ ■

Россия приступила к разработке и производству химического оружия относительно поздно — сказалось отрицательное отношение верховного командования. Однако после газовой атаки на Ипре «наверху» вынужденно пересмотрели взгляд на вещи.

Уже в августе 1915 года было налажено производство сжиженного хлора, а в октябре началось производство фосгена. Но применение химического оружия русской армией было эпизодическим, поскольку какой-либо концепции его использования до конца Первой мировой выработать не сумели.

■ ■ ■

За Первую мировую стороны израсходовали огромное количество отравляющих веществ — порядка 125 тысяч тонн, причем примерно сорок процентов пришлось на долю Германии. В ходе боевых действий было опробовано больше сорока опять же типов боевых ОВ, включая три кожно-нарывного, два удушающего, 31 раздражающего и пять общетоксического действия. Общие потери от химического оружия оцениваются в 1,3 миллиона человек, из них до 100 тысяч — невозвратные.

ЖЕНЕВСКИЙ ПРОТОКОЛ

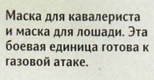
В 1874 и 1899 годах были разработаны две декларации, касающиеся неприменения химического оружия, — Брюссельская и Гаагская. Но они были настолько несовершенны, что потеряли актуальность уже к моменту подписания. Политики совершенно не разбирались в химии и допускали нелепые формулировки вида «отравленное оружие» и «удушливые газы». В конечном итоге ни одна из этих деклараций так и не вступила в силу, хотя Гаагскую подписало несколько стран.

Это интересно: самое первое соглашение, касающееся неприменения химического оружия, подписано 27 августа 1675 года Францией и Священной Римской империей германской нации. Стороны обязывались не применять на войне «вероломные и зловонные» ядовитые субстанции.

В межвоенные десятилетия существовали две противодействующие тенденции. Европейское общество было настроено решительно против химического оружия, а промышленники Европы и США, напротив, всячески продвигали идею химического оружия как непременного компонента любой войны, ведь речь шла о немалых ассигнованиях на военные заказы.

Лига Наций при поддержке Международного комитета Красного Креста провела ряд конференций, пропагандирующих запрет на применение боевых ОВ. В 1921 году состоялась Вашингтонская конференция по ограничению вооружений. Для обсуждения вопросов применимости химического оружия создали специальный подкомитет, располагавший информацией о результатах применения боевых ОВ в Первой мировой войне. Постановление подкомитета звучало лаконично и предельно четко — не может быть допущено использование химического оружия против противника на земле и на воде.

17 июня 1925 года в Женеве был создан и подписан многими государствами «Протокол о запрещении применения на войне удушливых, ядовитых и



Маска для кавалериста и маска для лошади. Эта боевая единица готова к газовой атаке.

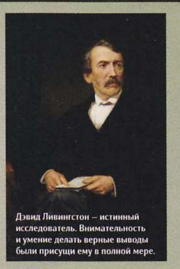


СТРЕЛЬНЫЕ ЯДЫ

С древних времен человек использовал яды не только для убийства ближнего своего, но и для охоты. Что занятно, все доисторические сообщества, разделенные непреодолимыми океанами, независимо друг от друга приходили к идее стрельного яда, то есть яда, которым можно отравить стрелу. Различия были лишь в том, каким образом действовал тот или иной яд. А это зависело только от того, какие источники яда имелись в наличии.

Индейцы Южной Америки применяли для охоты кураре — нервно-паралитический яд, окруженный мистическим ореолом и служащий предметом опасливого восхищения европейцев. Животное, пораженное отравленной стрелой, через минуту падало на землю полностью парализованным и умирало от остановки дыхания. Способ приготовления кураре долго оставался тайной для европейских завоевателей Америки, а химия тех времен не могла справиться с анализом его состава. Более того, в разных племенах использовались разные рецепты и способы изготовления.

Исследование физиологического действия кураре начал знаменитый французский физиолог Клод Бернар в середине прошлого столетия, а выделение и изучение содержащихся в нем алкалоидов продолжалось почти до нашего времени. Сегодня состав и действующее начало индейского стрельного яда известен. Нейротоксическим эффектом обладает алкалоид **тубокурарин**, содержащийся в коре стрихноса ядоносного. После длительного изучения тубокурарин поступил на вооружение медицины — его используют для расслабления мускулатуры при хирургических операциях и в травматологии. Тубокурарин очень избирателен, он воздействует только на скелетную мускулатуру, не затрагивая ни сердечную мышцу, ни гладкую мускулатуру. Если человеку, в кровь которого введен тубокурарин, делать искусственное дыхание до полной очистки организма от яда, то он останется живым и невредимым.


Дэвид Ливингстон – истинный исследователь. Внимательность и умение делать верные выводы были присущи ему в полной мере.

Аборигены Южной Африки для создания своих стрельных ядов использовали сердечный гликозид **строфантин**. Это было выяснено чисто случайно и лишь потому, что английский путешественник Дэвид Ливингстон проявил внимательность. Во время своей второй экспедиции он воспользовался зубной щеткой, которая лежала рядом с отравленными стрелами, и обнаружил, что после чистки зубов пульс заметно замедлился. Но достать необходимое для исследования количество яда только спустя много лет смог служащий английской фактории в Нигерии. Ныне строфантин — очень важный кардиопрепарат. С его помощью было спасено немало людей.

Тот же Ливингстон, изучавший быт африканских бушменов, описывал на редкость сложный по составу стрельный яд, в состав которого входили личинки диамфидий. Яд обладал гемотоксическими свойствами. В зависимости от величины животного гибель наступала через несколько минут или несколько часов. При этом мясо оставалось съедобным, необходимо было лишь вырезать место вокруг раны. Исследования показали, что основа яда — полипептид с молекулярной массой порядка 60000. Уже при концентрациях 60-70 молекул на один эритроцит яд приводит к разрушению кровяных клеток и гибели организма от тканевой гипоксии. Стрельный яд бушменов, в отличие от кураре, не теряет токсичности со временем. Немецкий токсиколог Луис Левин обнаружил, что яд, пролежавший в Берлинском музее девяносто лет, сохранил свои свойства.

Племена Явы, Суматры и Борнео получали стрельный яд из дерева, воспетого Пушкиным, — анчара. Его действующее начало — гликозид антиарин, обладающий кардиотоксической активностью.

другиx подобных газов и бактериологических средств», который на сегодняшний день ратифицировали 134 государства, в том числе США и Великобритания. Однако «Протокол» никак не регламентировал разработку, производство и хранение боевых ОВ и не оговаривал бактериальные токсины. Это позволило США расширять Эджвудский арсенал (Мэриленд) и заниматься дальнейшими разработками химического оружия, не опасаясь протестов со стороны стран-участниц «Протокола». Более того, слишком узкая трактовка понятия «война» дала возможность США широко применять дефолианты во Вьетнаме.

МЕРТВЫЙ ГРУЗ

После прихода Гитлера к власти Германия возобновила разработку боевых ОВ, причем явно выраженного наступательного характера. На химических предприятиях Германии производились ОВ, показавшие высокую эффективность в годы Первой мировой войны. Одновременно с этим велись работы по поиску еще более действенных химических соединений. В 1935 году были получены кожно-нарывные ОВ **N-Lost** и **O-Lost**, а спустя еще год – первое ОВ нервно-паралитического действия **табун**. К 1945 году Германия имела в запасе 12 тысяч тонн табуна, не производившегося больше нигде. По окончании войны оборудование для производства табуна было вывезено в СССР.


Пулеметчики на позиции очень уязвимы для газового облака. Им остается уповать только на качество своих противогазов.

Разумеется, нацисты игнорировали все международные договоры, но запасы нервно-паралитических газов всю войну так и пролежали на складах. Среди возможных причин тому обычно выделяют две.

Во-первых, Гитлер предполагал, что у СССР большее количество боевых ОВ, а применение газов Германией может обеспечить карт-бланш противнику. Кроме того, протяженность восточного фронта и огромные территории Советского Союза сделали бы химическое оружие весьма неэффективным. Германия же находилась с точки зрения географии в весьма уязвимом для химических атак положении.

Во-вторых, характер военных действий на восточном фронте не был позиционным, тактическая обстановка менялась иногда очень быстро, да и средства химической защиты были в то время уже достаточно действенными.

ДЕНЬ ВЧЕРАШНИЙ, ДЕНЬ СЕГОДНЯШНИЙ

Демонстрация эффективности ядерного оружия убедительно показала его превосходство над химическим. Ведь поражающие эффекты химического оружия зависят от множества непредсказуемых факторов, а это создает трудности в военном планировании. Кроме того, химическое оружие поражает в первую очередь гражданское население, а вооруженные силы, оснащенные средствами защиты, могут оставаться боеспособными. Эти соображения в конечном итоге привели к тому, что в 1975 году, после окончания Вьетнамской войны, США присоединились к Женевскому протоколу.

Хотя дефолианты, сброшенные на Вьетнам, предназначались для уничтожения джунглей и облегчения поиска вьетконговцев, упрощенная технология синтеза приводила к загрязнению дефолиантов диоксином. По данным МО США с 1962 по 1971 годы американцы распылили на территории Южного Вьетнама 77 миллионов литров дефолианта **Agent Orange**, частично содержащего диоксин. Из трех миллионов жертв химиката к настоящему времени свыше миллиона че-



Американский вертолет UH-1D распыляет «оранжевый агент» в дельте Меконга.



Полицейские гранаты с лакриматором CN выглядят очень солидно. Даже как-то по-военному.

НЕСМОТРЯ НА ФАКТОРЫ, СДЕРЖИВАЮЩИЕ И ОГРАНИЧИВАЮЩИЕ ПРИМЕНЕНИЕ БОЕВОГО ХИМИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ, ЕГО РАЗРАБОТКА ВЕЛАСЬ ДО ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ, А ПО НЕКОТОРЫМ ДАННЫМ ВЕДЕТСЯ И СЕЙЧАС.

ловек в возрасте до 18 лет страдает наследственными заболеваниями.

Несмотря на факторы, сдерживающие и ограничивающие применение боевого химического оружия, его разработка велась до последнего времени, а по некоторым данным ведется и сейчас. Нервно-паралитический газ VX, в двадцать раз токсичнее зомана, был создан в Экспериментальных лабораториях химической защиты Великобритании в 1952 году. А в 1982 году президент США Рональд Рейган санкционировал начало производства бинарного химического оружия, состоящего из двух сравнительно безвредных веществ, смесь которых превращается в высокотоксичное ОВ за время полета снаряда или ракеты.

■ ■ ■

На сегодняшний день условно оправданным считается применение так называемых полицейских газов при подавлении гражданских беспорядков. И конечно же, полностью оправданным можно считать разумное использование химических спецсредств в антитеррористических операциях. Однако масштабные трагедии возможны и при применении химических агентов нелетального действия. Так, например, в ходе освобождения заложников теракта на Дубровке, известного как «Норд-ост», по официальным данным погибло 130 человек, а по свидетельствам оставшихся в живых заложников — более 170. Всего же пострадало более 700 человек.

КЛАССИФИКАЦИЯ ОВ

Разнообразие боевых ОВ по классам соединений, свойствам и боевому значению требует упорядочения. Но в единой и универсальной классификации необходимости нет, поскольку взгляды на ОВ военнослужащего медицинской службы совершенно не совпадают со взглядами специалиста по оперативно-тактическому планированию. Именно поэтому существуют несколько систем, принимающих за основу наиболее характерные для своего профиля свойства и особенности ОВ.

Физиологическая классификация позволяет объединить в одну систему мероприятия по защите, дегазации, санитарной обработке и медицинской помощи. Исключительно хороша для полевых условий, в которых

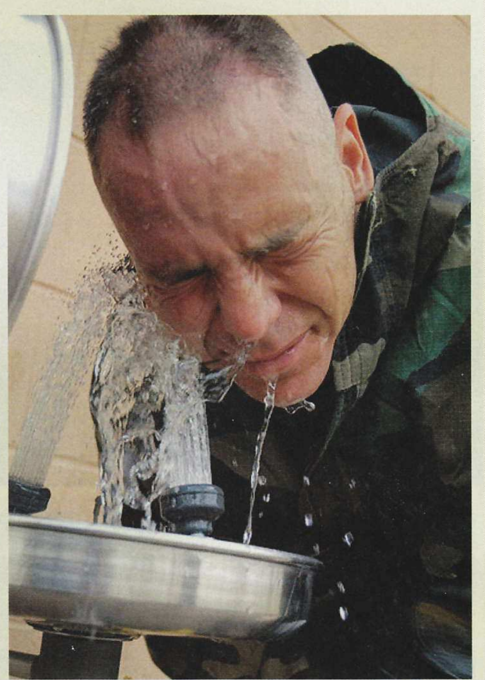
Газовая атака











Американский морпех опробовал на себе слезоточивый газ. Поплакал – теперь надо умыться.

может остро ощущаться недостаток в медиках, но при этом зачастую не учитывает побочных действий ОВ, которые могут представлять не меньшую опасность, чем основное. Кроме того, в арсенале химического оружия время от времени появляются новые ОВ, которые вообще трудно отнести к какой-либо известной группе.

По физиологическому воздействию на организм ОВ делятся на семь типов (это деление считается признанным отечественной военной токсикологией и может отличаться для зарубежных школ).

НЕРВНО-ПАРАЛИТИЧЕСКИЕ ОВ

Воздействуют на нервную систему человека, проникая в организм через дыхательные пути или кожные покровы. Они, как правило, представляют собой летучие жидкости. Цель применения ОВ нервно-паралитического действия – быстрый (в течении 10-15 минут) и массовый вывод живой силы противника из строя с возможно большим числом смертельных исходов. К отравляющим веществам этой группы относятся **зарин**, **зоман**, **табун** и **V-агенты** (в частности, **VX**). Смертельная концентрация при действии через органы дыхания – для VX 0,01 мг*мин/л, а при резорбции через кожу – 0,1 мг/кг.

Охарактеризовать токсичность нервно-паралитических ОВ можно так: если человек откроет лабораторную пробирку с зоманом на несколько секунд, задержав при этом дыхание, то испарившегося ОВ будет достаточно, чтобы убить его, всосавшись через кожу.

ОБЩЕЯДОВИТЫЕ ОВ

ОВ общеядовитого действия проникают через дыхательные пути и воздействуют на механизмы передачи кислорода из крови к тканям. Такой механизм действия делает их самыми быстродействующими ОВ. К ОВ этого типа относятся синильная кислота и хлорциан, который ограниченно использовался во время Первой мировой войны. Недостатком их можно считать достаточно высокую смертельную концентрацию – порядка 10 мг*мин/л.

Струю синильной кислоты в лицо использовал Богдан Сташинский при ликвидации Степана Бандеры в 1959 году. Учитывая характер действия синильной кислоты, можно сказать, что шансов у Бандеры не было.

В пяти штатах США до последнего времени синильную кислоту использовали для казни заключенных в газовой камере. Но смерть, как показала практика, в этом случае наступает далеко не мгновенно. Дональд Хардинг, казненный в газовой камере в 1992 году, умирал одиннадцать минут. Дошло до того, что ему советовали глубже дышать, то есть принимать активное участие в собственной казни…

КОЖНО-НАРЫВНЫЕ ОВ

Эта группа – вещества цитотоксического действия. Они разрушают клеточные мембраны, прекращают углеводный обмен, отрывают азотистые основания от ДНК и РНК. Их воздействие на кожные покровы и дыхательные пути приводит к образованию язв, заживающих иногда по два-три месяца. Коварство кожно-нарывных ОВ в том, что их воздействие не сопровождается болевыми ощущениями и проявляется через два-три часа после попадания на кожу. При вдыхании развивается острая пневмония.

К кожно-нарывным ОВ относятся **иприт** и **люизит**. Минимальная доза иприта, вызывающая образование нарывов на коже, – 0,1 мг/см^2 (капля такой массы практически невидима невооруженным глазом). Смертельная доза при действии через кожу – 70 мг/кг при скрытом периоде действия до двенадцати часов.

УДУШАЮЩИЕ ОВ

Типичный представитель удушающих ОВ – фосген. Он вызывает отек легких, что приводит к их отказу и смерти от удушья. При концентрации 5 мг/л достаточно нескольких секунд вдыхания для получения смертельной дозы. Но токсический отек легких развивается лишь после скрытого периода, длящегося до нескольких часов. Из-за этого фосген как боевое ОВ мог использоваться только в позиционной



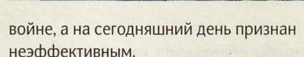
Химические боеприпасы. В основном дымовые и слезоточивые.





Такие баллончики появились еще в середине 80-х годов. И поначалу воспринимались как супероружие.

Американский противогаз образца 1944 года уже приобрел современные очертания



войне, а на сегодняшний день признан неэффективным.

ЧИХАТЕЛЬНЫЕ ОВ (СТЕРНИТЫ)

Название этого класса у неискушенного читателя может вызвать пренебрежительную усмешку. Но аллергики, которым доводится временами чихать по сотне раз без перерыва, хорошо понимают, что это за мучение. Чихающий человек не способен ни стрелять, ни обороняться врукопашную. Стерниты можно использовать в смеси с боевыми ОВ смертельного действия, чтобы заставить солдата сорвать с себя маску противогаза, если газовая атака началась внезапно и он успел сделать несколько вдохов до надевания маски.

Типичные стерниты – адамсит и дифенилхлорарсин.

СЛЕЗОТОЧИВЫЕ ОВ (ЛАКРИМАТОРЫ)

Лакриматоры, пожалуй, самые популярные отравляющие вещества в современном мире. Они давно перестали считаться боевыми и прочно обосновались в карманных баллончиках законопослушных граждан. Всем известные CS и «Черемуха» – это именно лакриматоры.

■ ■ ■

Стерниты и лакриматоры в последнее время объединяют в подгруппу **ирритантов** (ОВ раздражающего действия), которая, в свою очередь, может быть отнесена к группе **инкапаситантов**, то есть нелетальных ОВ обратимого действия. Кроме того, зарубежные источники включают в группу инкапаситантов ряд психотропных веществ, вызывающих кратковременное расстройство психики, и **алгогены**, то есть ОВ, вызывающие при попадании на кожу непереносимое жжение (например, экстракт кайенского перца, содержащий **капсоицин**). Подавляющее большинство этих веществ не рассматривается военной токсикологией.

Однако есть и боевые ирританты. Таков, например, **дибензоксазепин**, полученный швейцарскими химиками в 1962 году. От контакта с кожей 2 мг сухого дибензоксазепина в течение десяти минут возникнет покраснение, 5 мг вызывают жжение, а 20 мг – нестерпимую боль. При этом попытки смыть ирритант водой только усиливают его действие.

ПСИХОХИМИЧЕСКИЕ ОВ

Эти отравляющие вещества воздействуют на центральную нервную систему и нарушают нормальную психическую деятельность человека. Они могут вызывать временную слепоту и глухоту, панический страх, галлюцинации, нарушения локомоторных функций. В концентрациях, достаточных для проявления психотропных эффектов, эти ОВ не приводят к смерти.

Типичный представитель – **BZ**. Он вызывает расширение зрачков, сухость во рту, учащение пульса, мышечную слабость, ослабление внимания и памяти, снижение реакций на внешние раздражители, психомоторное возбуждение, галлюцинации, потерю контакта с окружающим миром. Выводящая из строя концентрация – 0,1 мг*мин/л, а смертельная концентрация как минимум в тысячу раз больше.

Тактическая классификация подразделяет ОВ по летучести (нестойкие, стойкие и ядовитодымные), характеру воздействия на живую силу (смертельные, временно выводящие из строя, учебные), скорости наступления поражающего действия (с периодом скрытого действия, быстродействующие).

Условность тактической классификации видна даже неспециалисту. Так, например, понятие смертельного ОВ очень растяжимо и зависит от множества факторов, учесть которые в боевых условиях невозможно, – погодных условий, химической дисциплины живой силы, обеспеченности ее средствами защиты и их качества, наличия и состояния военной техники. От полицейского лакриматора CS при большой концентрации гражданский человек вполне может умереть, а подготовленный и экипированный солдат выживет в условиях очень сильного химического заражения местности высокотоксичным нервно-паралитическим газом VX.

■ ■ ■

Вот мы с вами и завершили краткое знакомство с боевыми ОВ – от античного серного дыма до современного VX. Желаю вам свежего горного воздуха и родниковой воды. До новых встреч, и будьте счастливы при малейшей возможности.



Патроны с лакриматором вызывают самые разные отзывы. Но чаще всего пренебрежительные.

АЛЬКАТРАС

В 1775 году в залив Сан-Франциско вошло первое европейское судно — испанский корабль «Сан-Карлос» под командованием Хуана-Мануэля де Айала. Команда быстро составила карту бухты и нанесла на нее три острова, один из которых назвали La Isla de los Alcatraces — «Остров пеликанов». Правда, никаких птиц, кроме бакланов, там не водилось, зато было очень зелено и спокойно.

Спустя полвека английский географ и мореплаватель Фредерик Бичи ошибся при переносе названий с испанских карт: он назвал Island Alcatrazes соседний остров, не тот, который приглянулся предшественникам. А еще через тридцать лет береговая охрана США сократила название до Alcatraz.

У островка была большое будущее: он мог стать курортом, базой отдыха для военнослужащих, заповедником или открытым кинопавильоном для Голливуда. Но волею судьбы Алькатрас вошел в историю как одна из самых известных тюрем, куда непросто попасть, но еще сложнее выбраться.

Если тюрьма не учит заключенного жить в обществе, она учит его жить в тюрьме.

Алан Бартолемью

Вы когда-нибудь слышали о Коломе, этом небольшом захолустном калифорнийском городке, в котором сейчас живет около трехсот человек? Что ж, практически никто не знал о его существовании вплоть до января 1848 года — именно тогда один из работников на лесопилке Саттера, Джеймс Маршалл, нашел крупицы золота в водяном колесе на реке Американ-Ривер. Он отнес находку самому Саттеру, тот заволновался и попросил держать язык за зубами. Но слухи быстро расползлись по округе, и уже в августе в Калифорнию хлынул поток мигрантов со всего мира.

Все они приплывали в Америку через Золотые Ворота — пролив, соединяющий залив Сан-Франциско с Тихим океаном. Огромный поток кораблей заставил правительство задуматься о маяке, необходимость которого росла день ото дня. Вскоре власти выбрали отличное место — остров Алькатрас.

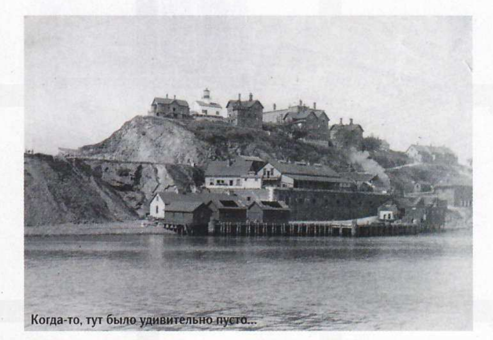
Параллельно с маяком началось строительство форта для защиты бухты от слишком ретивых золотоискателей, но к моменту, когда его достроили, от «Золотой лихорадки» остались одни воспоминания.

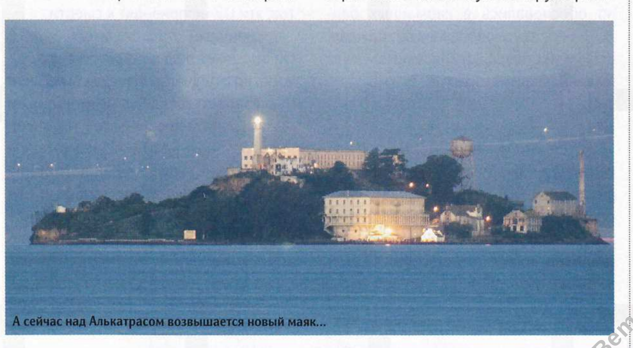
Поначалу в крепости обосновались две сотни солдат и одиннадцать пушек — конфликты возникали нечасто, и вмешательство военных особо не требовалось. Однако с началом Гражданской войны (1861–1865) число орудий выросло до восьмидесяти пяти, а форт превратился в тюрьму для военнопленных. Полностью изолированный остров, со всех сторон окруженный ледяной водой, — что могло быть лучше? Здесь даже соорудили хранилище оружия, чтобы до него не могли добраться конфедераты.

Затем разразилась испано-американская война, количество пленных заметно выросло, а тюремный блок нужно было срочно увеличивать. В 1906 году в Сан-Франциско случилось землетрясение, и множество заключенных перевели на Алькатрас, чтобы обезопасить население. Ну а с началом Первой мировой на острове вырос трехэтажный корпус, с тех пор никогда не пустовавший.

К тому времени тюрьма уже давно была домом не столько для пленников, сколько для тех, кто каким-либо образом провинился перед Дядюшкой Сэмом. Сюда попадали за дезертирство, неподчинение, нарушение приказов, воровство и убийства. Но о строгом режиме речи не шло: бывшие военные занимались хозяйством, помогали жившим на острове семьям, самые прилежные присматривали за детьми, а старшим чинам и вовсе разрешалось свободно ходить по всей территории, кроме помещений охраны.

Периодически некоторые заключенные пытались бежать — в охранной системе хватало дыр. Но холодная вода и сильное течение либо убивали беглецов, либо заставляли повернуть назад. Тогда они узнавали, что значит впасть в немилость, — Алькатрас отличался строгой дисциплиной. За провинность могли перевести в одиночную камеру, переса-


Когда-то, тут было удивительно пусто...


А сейчас над Алькатрасом возвышается новый маяк...



Индейцы оставили после себя множество разрушенных зданий.



Изнутри тюремный блок не радует глаз. А вы чего хотели?

дить на хлеб и воду, отправить на тяжелые исправительные работы и т.п.

Это интересно: одним из «сидельцев» во время Первой мировой был Филипп Гроссер, уроженец Бостона, анархист, отказавшийся идти в армию. За время пребывания в тюрьме он написал памфлет «Дьявольский остров Дядюшки Сэма», где рассказал о порядках Алькатраса и своем заключении.

К началу Великой Депрессии порядки в тюрьме смягчились. Заключенным позволили построить поле для бейсбола, те регулярно играли и носили свою форму, а в отдельных частях тюрьмы проводились боксерские матчи, на которые собирались не только тюремщики и население острова, но и жители Сан-Франциско.

В конце концов Алькатрас стал невыгоден Министерству обороны: слишком много проблем возникало из-за его местоположения, а тратить лишние деньги на доставку провизии и жизненно необходимых вещей, когда можно было перевести заключенных на материк, было нерационально. В октябре 1933 года одна из самых старых военных тюрем прекратила свое существование, чтобы уже через год превратиться в федеральную.

ГАНГСТЕРСКАЯ ПЕРЕСТРОЙКА

Американцы встретили Великую Депрессию по-разному. Не все были готовы страдать от нищеты и унижения — нашлось достаточно смельчаков и отморозков, которые скучковались в банды и начали «вести дела». Сухой закон породил бутлегеров (они переносили плоские бутылки с алкоголем в ботинках). Ежедневно кто-то погибал в перестрелках между членами итало-американских кланов, ирландцы быстро заработали славу жестоких беспредельщиков. А в Чикаго и вовсе соваться не стоило — сами боссы нью-йоркских семей называли своих тамошних «коллег» зверьми и не хотели иметь с ними ничего общего.

Уличные столкновения и крупный, не самый легальный бизнес привели к вполне ожидаемым результатам. Полицейские чиновники, агенты ФБР и рядовые копы начали получать солидные «подарки» в обмен на молчание и содействие, и единственной реальной властью в крупных городах стала мафия. К тому же простой люд хоть и побаивался «славных парней», но прекрасно понимал, что многим им обязан: защитой, выпивкой, подпольными казино и многим другим.

Правительство регулярно устраивало облавы, но они не только не запугивали мафиози и одиночек, а наоборот, раззадоривали их. Вот тогда генеральный прокурор Гомер Каммингс и глава федеральных тюрем Сэнфорд Бейтс приняли решение о возобновлении работы Алькатраса, но только после реконструкции. За проект взялся некто Роберт Бердж и полностью перестроил тюрьму, не тронув только фундамент.

Первым делом замуровали все служебные туннели: раньше ходили легенды о подземных лабиринтах, через которые можно вырваться наружу, но все их развеяли одним махом. Затем взялись за решетки — деревянное старье заменили сталью, чтобы никто

АЛЬКАТРАС В ИГРАХ И НЕ ТОЛЬКО

Изолированный остров, с которого практически невозможно сбежать, вдохновил многих деятелей кино и игровой индустрии. Вот несколько самых знаменитых примеров.

- Психиатрическая лечебница Аркхэм из недавней **Batman: Arkham Asylum**. Разработчики не скрывали, откуда черпали идеи, и даже подготовили видеоролик, где подробно рассказывают, что конкретно позаимствовали у архитекторов знаменитой тюрьмы. В частности, весь медицинский отдел — не что иное, как первый ярус Алькатраса.
- В **World of Warcraft** есть темница Арктраз и остров Алказ, где в заточении сидит один важный персонаж. Что тут гадать, когда даже названия созвучны?
- Целый уровень **Tony Hawk's Pro Skater 4** посвящен тюрьме. Здесь можно сделать «бочку» во дворике, пообщаться с призраками заключенных, пораздражать охрану, поиздеваться над пеликанами и растолкать туристов, которые толпятся у катера.
- Именно в Алькатрасе прошла презентация **Half-Life 2** и видеокарты от ATI — Radeon 9800 XT.
- Прототипом тюрьмы для волшебников Азкабан из **«Гарри Поттера»** послужил Алькатрас. Отсюда тоже нереально сбежать, а остров омывается ледяной водой.
- В **«Скале»** с Николасом Кейджем и Шоном Коннери действие происходило в захваченной террористами тюрьме.
- В недавнем фильме **«Книга Илая»** (кстати, правильный перевод звучал бы как «Книга Илии») герой Дензела Вашингтона должен был донести последнюю копию Библии на Земле в Алькатрас.



УГОЛОВНЫЕ ЗНАМЕНИТОСТИ



■ Самый знаменитый в этой четверке — Аль Капоне, известнейший мафиозо эпохи сухого закона. Среди его подвигов — в частности, знаменитая бойня на день Святого Валентина, когда его люди переоделись в полицейскую форму, приехали на склад контрабандного виски конкурирующей банды и, захватив ее членов врасплох, устроили показательный расстрел.

Взяли Капоне за налоги — единственное, за чем он не следил, раздавая взятки направо и налево. Его приговорили к одиннадцати годам заключения в тюрьме Атланты, но уже через четыре года отправили в Алькатрас: в прежней тюрьме «Большой Аль» спокойно вел дела своей семьи, а его подопечные разместились в отеле напротив.

По прибытии мафиозо поставили перед фактом: никаких привилегий он не дождется, никого подкупить не выйдет. За оставшиеся семь лет срока он растерял все свое влияние и вышел уже смертельно больным.

Капоне приписывают две известные фразы: «Добрым словом и пистолетом можно добиться большего, чем одним добрым словом» и «Ничего личного, просто бизнес». Последняя попала в роман Марио Пьюзо «Крестный отец».



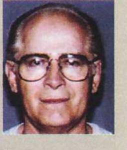
■ **Пулеметный Келли** (Джордж-Келли Барнс) сидел за бутлегерство, похищения людей, вооруженные нападения и ограбления банков. Свое прозвище он получил за то, что любил стрелять во время налетов для достижения нужного эффекта. Несмотря на бурную карьеру, начальник Джонстон считал Келли примерным заключенным, да таким он, собственно, и был: отсидел семнадцать лет, исправно работал и не пытался казаться брутальным гангстером. Последние четыре года жизни провел в другой федеральной тюрьме и умер от сердечного приступа незадолго до освобождения.



■ **Роберт Страуд** более известен под прозвищем «Птицелов из Алькатраса», хотя там он никогда не занимался разведением птиц. Осужденный за одно убийство, в тюрьме Ливенуорт он заколол охранника и должен был быть казнен, но вместо этого ему дали пожизненное заключение.

Свою кличку Страуд получил после того, как подобрал во дворе Ливенуорта трех раненых воробьев и забрал их себе. Он выходил их и отпустил, а вскоре перешел на канареек. Со сменой начальника отношение к Страуду тоже изменилось: его снабдили нужной литературой, клетками и кормами, а сам заключенный написал и издал две книги, которые пользовались большой популярностью. Правда, вскоре обнаружилось, что не все вещества шли на пользу птицам, — Страуд гнал самогон.

Затем Птицелова перевели в Алькатрас, где он отсидел шесть лет, после чего еще одиннадцать — в тюремной больнице.



■ **Джеймс Болгер** находится в списке десяти самых разыскиваемых преступников ФБР. Это действующий глава ирландско-американской семьи «Банда зимних холмов», причастный к доброму десятку убийств, рэкету, вымогательствам, даче взяток и многому другому. В Алькатрас его перевели в 1959 году из тюрьмы Атланты, но задержался он там всего на три года.

не полез на свободу через окна (хотя потом находились силачи, способные гнуть эти прутья).

Важным моментом стало появление электричества: его провели в каждую камеру, а на двери установили специальные датчики, которые контролировались дистанционно. В потолок тюремной столовой вмонтировали емкости со слезоточивым газом: это было излюбленное место для потасовок в каждой тюрьме, и к их пресечению подошли кардинально. Сам блок разросся до шестисот посадочных мест и разделился на три части — B, C и D. По периметру острова разместились вышки и прожекторы, а над камерами установили оружейные галереи, защищающие охрану от нападений.

Лучшей кандидатурой на пост нового начальника оказался Джеймс Джонстон, в тот момент руководивший тюрьмой Сан-Квентин, старейшей в Калифорнии. Известный своими реформами, в том числе и образовательными, он получил кличку «Начальник золотого правила» — за гуманное отношение к заключенным. Впрочем, это не отменяло строгой дисциплины и суровых наказаний для провинившихся. Джонстон прекрасно знал, как вести себя даже с самыми отъявленными уродами, и не раз присутствовал на казнях.

На заметку: впоследствии в Алькатрасе было еще три начальника, но Джонстон задержался на этом посту дольше всех — четырнадцать лет. Именно благодаря ему тюрьма завоевала ту репутацию, которой добивалось правительство.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

В апреле 1934 года состоялось почти торжественное открытие старой новой федеральной тюрьмы на острове Алькатрас. К отбыванию наказания на острове не мог приговорить ни один суд — сюда переводили только особо проблемных заключенных из других колоний.

Вопреки распространенному заблуждению, гангстеров тут было немного. Ведь большинство из них приговаривали к смертной казни и дольше пары недель они не задерживались. Основную массу заключенных составляли бунтари, нарушители режима и беглецы — здесь им мало что светило.

С тех времен, когда Алькатрас был военной тюрьмой, правила полностью изменились. Никаких привилегий, вроде свободных прогулок по территории, не осталось — каждому полагалась одиночная камера, еда, вода, одежда и врачебная помощь. Никаких личных вещей, никаких газет, а письма — только после редактуры тюремщика. И то если повезет — почту встречали с радостью, а заслужить ее можно было исключительно примерным поведением. Стоило нарушить правила, незамедлительно следовало наказание — Джонстон ввел довольно суровые законы. Например, политику тишины, на которую жаловались все без исключения заключенные, а несколько человек сошли с ума.

Утро начиналось с подъема в полседьмого, уборки в камере и переклички. Затем камеры открывались, и обитатели Алькатраса дружными рядами шли в столовую. На завтрак — ровно двадцать минут, а потом — исправительные работы.

Самыми лучшими считались камеры на втором ярусе, вдоль центрального коридора, который называли «Бродвеем». Самые худшие расположились этажом ниже, где всегда было темно и холодно, а мимо вечно ходили охранники. Тем не менее их можно было назвать номерами люкс по сравнению с тем, что ожидало провинившихся в изоляторе. Пребывание в небольшом узком помещении без окон, кровати и туалета было самым страшным наказанием. Впрочем, туалет все-таки был, точнее — выгребная яма, сливом которой управлял охранник. Да и матрас выдавали — правда, только на ночь. Жуткий холод, неудобство, темнота и полная изоляция быстро успокаивали заключенных — обычно хватало одного-двух дней.

Скидки не делались никому, даже именитым преступникам вроде Аль Капоне, Пулеметного Келли, Джеймса Болгера или Роберта Страуда.

Попыток к бегству было немного: за двадцать девять лет существования федеральной тюрьмы тридцать шесть человек устроили четырнадцать побегов, а двое проявили особую настойчивость и вырвались дважды. Кого-то подстрелили, кто-то вернулся сам, а кого-то схватили — почти ничего примечательного. Кроме пары любопытных случаев...

ТРОЕ В ЛОДКЕ

Ночью 11 июня 1962 года трое заключенных уплыли из «Скалы» и так и не были найдены — ни живыми, ни мертвыми. Их план действительно был самым продуманным и изощренным, а на подготовку к «Дню Д» ушла куча времени.

Братья Энглин, Фрэнк Моррис и Аллен Вест отбывали срок в корпусе B, за камерами которого находился один из служебных тоннелей. Четверка смастерила самодельную дрель из подручных материалов и день за днем избавлялась от влажного бетона, маскируя шум играющей музыкой. Когда они наконец закончили работу, то положили в свои постели куклы, залезли в дыру и заложили ее кирпичами, чтобы охрана не сразу сообразила, что к чему. Оставалось только разогнуть прутья решетки возле вентилятора, выбраться на крышу и спуститься к воде.

Ну а что дальше? Неужели полезли в ледяную воду и поплыли брассом? Разумеется, нет. Братья и Фрэнк Моррис отчалили на плоту из резиновых плащей, о котором позаботились чуть



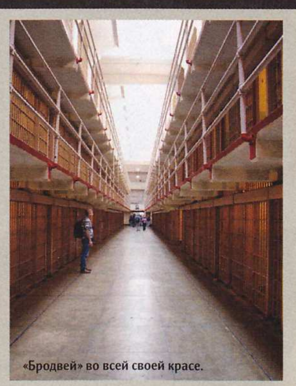
САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ПОБЕГИ

■ **Самый изобретательный побег (31 июля 1945 года).** Заключенный Джон Джайлс работал в прачечной, где, помимо прочего, стирались вещи солдат. Украв один комплект, Джон переоделся и спокойно вышел из тюрьмы. Дальше оставалось только поехать на обед с сослуживцами и скрыться в Сан-Франциско. Но судьба сыграла злую шутку: в тот раз военные обедали на острове Ангела, где Джайлса и схватили.

■ **Самый идиотский побег (27 апреля 1936 года).** Заключенный Джо Бауэрс работал у печи для сжигания отходов и внезапно полез на забор. Предупредительный в воздух не подействовал, так что второй предупредительный был уже в ногу. Джо упал за забор, пролетел тридцать метров и скончался от увечий.

■ **Самый волшебный побег (7 августа 1943 года).** Гурон Уолтерс внезапно исчез из прачечной, где еще несколько минут назад работал, но вскоре был пойман на берегу у входа в воду.

■ **Самый неуверенный побег (21 мая 1941 года).** Четверо заключенных во время дневной работы взяли в заложники нескольких охранников, но не определились, что делать дальше. Служащие Алькатраса убедили смутьянов в том, что им некуда бежать, и те сдались.


«Бродвей» во всей своей красе.

раньше. Заметьте, сбежали лишь трое: четвертый, Аллен Вест, остался и рассказал о случившемся ФБР. Когда заключенных хватились, их уже и след простыл. Искали недолго — прочесали соседние острова, созвонились с родными и близкими, но ничего не узнали и решили, что авантюристов унесло в океан или они утонули.

Спустя годы родственники братьев Энглин признались, что получили открытку из Южной Америки, а паромная компания Red & White Fleet назначила за поимку троицы награду в миллион долларов, на которую до сих пор так никто и не позарился.

В 1979 году по мотивам этих событий сняли фильм «Побег из Алькатраса», в котором Фрэнка Морриса сыграл Клинт Иствуд. А семь лет назад Адам и Джейми из «Разрушителей легенд» решили провести опыт и узнать, могли ли беглецы спастись. Они смастерили фанерные весла и плот из тридцати плащей, подумали и решили, что скорее всего трио воспользовалось течением и не стало плыть в сторону острова Ангела. Наоборот, они устремились к мысу Марин, спокойно добрались до него и исчезли.

ПЛОХОЙ ПРИМЕР

Другая известная попытка побега вошла в историю как одна из самых глупых и неудачных. Это двухдневное представление прозвали «Сражением за Алькатрас», и не просто так: погибло несколько человек, в том числе и двое охранников.

Инициатором мероприятия стал грабитель Бернард Кой, осужденный на двадцать лет. Он обнаружил слабину в решетке вокруг одного из складов с оружием и нашел способ проникнуть внутрь: похудеть, намазаться жиром и втиснуться. Так он и сделал 2 мая 1946 года, когда дорвался до арсенала и вооружил сообщников.

Заключенные тут же связали девятерых охранников и бросили их в камеру, чтобы в спокойной обстановке обсудить план побега. Он был как нельзя прост: дождаться катера из Сан-Франциско, прикрыться пленниками, добраться до берега и затеряться в этом огромном многоэтажном муравейнике. Не учли одного — ключа-то от дверей не было. Охрана не признавалась, где он, и тогда Джозеф Кретцер открыл стрельбу. Вскоре ключ обнаружился у одного из охранников, но связка была внушительной и подобрать нужный никак не выходило. Тем временем на двери сработал защитный механизм, и она заблокировалась.

Разумеется, стрельбу было хорошо слышно со сторожевых вышек. Завыла сирена, к острову подошла береговая охрана, агенты ФБР и морпехи. Решили идти на штурм, и уже утром 4 мая все было кончено. Коя, Кретцера и их сообщника Марвина Хаббарда убили в перестрелке, еще двоих отличившихся — Томпсона и Шокли — казнили спустя пару лет в газовой камере, а молодому Карнесу дали второй пожизненный срок.

ВЧЕРА И СЕГОДНЯ

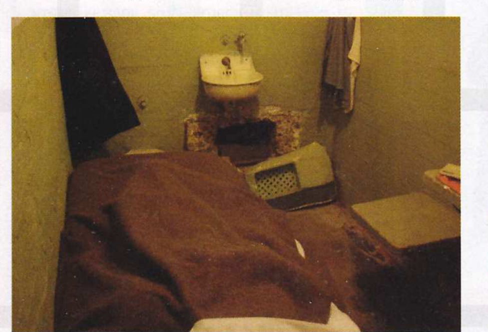
Несмотря на грозную славу и репутацию, власти посчитали нужным закрыть Алькатрас и перевезти заключенных на материк. Причина оказалась банальна донельзя: содержание обходилось слишком дорого (десять долларов на человека против трех в Атланте), к тому же здания нуждались в ремонте, который тоже мог влететь в копеечку. 21 марта 1963 года самая известная федеральная тюрьма прекратила свое существование.

Никаких особых планов на остров у чиновников не имелось, так что под шумок ситуацией решили воспользоваться индейцы: спустя шесть лет несколько племен переселились на Алькатрас, фактически оккупировав его. Выгнать их не представлялось возможным даже юридически — запрещал закон о свободном переселении коренных американцев.

За два года, что индейцы жили на «Скале», они успели поджечь несколько зданий, разрушить квартиры в жилом секторе и нарисовать граффити всюду, куда только могли дотянуться. В 1971 году правительство все же решило выпроводить новых жителей.

Спустя всего два года остров открыли для туристов, и сейчас туда приезжают люди со всего света — побродить по славным местам, заглянуть в камеру Аль Капоне, прогуляться по «Бродвею», увидеть современный маяк

Из этой камеры сбежали братья Энглин и Фрэнк Моррис.



И только вышка портит прекрасную картину...



ИГРЫ СО ВРЕМЕНЕМ — СЕМЬ ЛУЧШИХ!

КНИГА РЕКОРДОВ



ПО СТОПАМ ГЕРБЕРТА УЭЛЛСА

Еще каких-то сто лет назад человечество могло только мечтать о том, чтобы управлять временем. Сейчас, правда, с этим делом тоже непросто: физики научились переправлять во времени лишь элементарные частицы, да и то очень недалеко. Но зато теперь у нас есть игры! Благодаря разработчикам, вслед за Гербертом Уэллсом исследующим темпоральные парадоксы, мы можем путешествовать и в древних эпохах, и в глубоком будущем, и во временах, не столь отдаленных. А как в разных играх происходят эти путешествия — об этом мы сейчас и поговорим.



7. SPACE QUEST IV: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

ЛАТЕКСНЫЕ КРАСОТКИ БУДУЩЕГО

Sierra On-Line, 1991 год

Храбрый космический уборщик Роджер Вилко в трех играх подряд побеждал инопланетных чудищ и пиратов, но в четвертой части Space Quest произошло совершенно непредсказуемое событие. На него напал возрожденный монстр Вохаул, вернувшийся во времени из Space Quest XII: Vohaul's Revenge II. Пришлось нашему герою самому седлать капсулу времени, чтобы оказаться в прошлых и еще не вышедших играх серии. В первом Space Quest на него насядут монохромные байкеры, считающие, что 256 цветов – это пижонство. В Space Quest III ему грозит гибель на вулканической планете, а в Space Quest X: Latex Babes of Estros он попадет в руки затянутых в латекс амазонок.

В первый и единственный раз герой на наших глазах странствовал не просто во времени, а между играми серии разных лет. Жаль, что в реальности ни до двенадцатой, ни до десятой части дело так и не дошло.





6. АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ФАРШ НЕВОЗМОЖНО ПРОВЕРНУТЬ НАЗАД?

Action Forms, 2009 год

Не наука, а мистика открывает временные порталы в «Анабиозе». Оказавшись на борту вмерзшего в лед корабля, мы попадаем в прошлое, вселяемся в погибающих моряков и исправляем их ошибки, освобождая заблудшие души и спасая ледокол от морозного забвения. Мертвые тела на корабле – своего рода машины времени, воспользоваться которыми мы можем по воле бога Хроноса, чтобы отогревать одно за другим помещение корабля.

Каждый визит в моменты катастрофы – не просто видения, а возможность поменять ход событий. Этим «Анабиоз: Сон разума» отличается от того же Assassin's Creed, где мы не бываем в прошлом, а лишь вспоминаем его.





5. TIMESHIFT

Я ОСТАНОВИЛ ВРЕМЯ, И ВСЁ В СТРАНЕ ВСТАЛО

Saber Interactive, 2007 год

«Противопульное» замедление времени было известно еще с эпохи Max Payne. Но разработчики TimeShift разрешили герою не только замедлять время, но и останавливать, и даже обращать вспять на несколько секунд. При этом сам герой, одетый в хрононепроницаемый скафандр, мог бегать и отбирать у застывших врагов оружие.

Но если замедление времени в TimeShift использовали направо и налево, то паузе и «обратной перемотке» боевого применения не нашлось, и их привязали к сюжету. Обрушился проход – обращаем время и пробегаем под будущим завалом.

Несмотря на затруднения, TimeShift сыграл важную роль в хроноиграх: заставил других разработчиков задуматься о темпоральных эффектах в боевиках от первого лица. Идеи управления временем в сражении развивает боевик Singularity, в котором новое оружие – хронопушка – мгновенно состаривает или омолаживает объекты и врагов. Игра должна выйти уже этим летом, хотя со всеми этими темпоральными парадоксами делать точные предсказания трудно.





WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

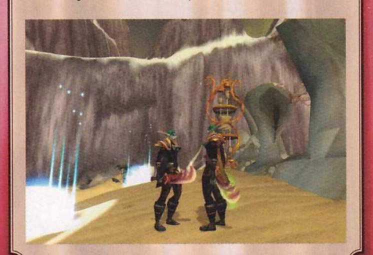
Я – ЭТО ТЫ, ТЫ – ЭТО Я

Blizzard, 2009 год

Ну куда же в «Книге рекордов» без World of Warcraft? Тот, кто помнит события последних двух дополнений, сразу же поймет, о чем идет речь: конечно же, о борьбе бронзовых и черных драконов Вечности и о подземельях, в которых мы посещаем знаменательные места и времена азеротского прошлого. Странникам во времени надо помочь бежать из плена Траллу, выручить Медива и его Темный Портал, спасти Нордрассил от демонов и, наконец, поспособствовать встрече Артаса и Мал-Ганиса в Стратхольме.

Однако больше всего запомнилось в хроночудесах на хроновиражах не подземелье, а квест на Драконьем погосте, в котором мы встречаемся со своей копией из будущего. Персонаж, выглядящий в точности как мы, помогает защитить песочные часы от набега драконов Вечности, а на прощанье шепчет: «Береги нас и... раздобудь снаряжение получше».

Ему-то легко говорить.





ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

И ВСЕ ИДУТ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Ubisoft Montreal, 2003 год

Ну куда же в рейтинге игр со временем без персидского принца и его фирменного песочного кинжала? Концепция отмотки времени назад после падения на голову кирпича удивила в 2003 году игроков, а чуть позже – и деятелей киноиндустрии, которые впоследствии решили снять по «Кинжалу времени» фильм. И сняли.

Но не стоит забывать, что восемь секунд вперед или назад – не единственная забава принца со временем. Он отматывал назад целые завоевательные походы, пытался предотвратить создание песков Времени, видел самого себя из будущего и спасал самого себя из прошлого. А кончилось дело и вовсе тем, что он в третьей игре серии ненароком отменил события первой и тем самым воскресил злого визиря Джаффара. Да, уж кто-кто, а принц знал, как поставить все вверх тормашками. За это он и попал на призовое место.





DAY OF THE TENTACLE

ТРИ ТУАЛЕТА – ТРИ ЭПОХИ

LucasArts, 1993 год

Когда Синее Щупальце напилось мутагена и захотело покорить мир, профессор Эдисон взял три капсулы машины времени и отправил помощников во вчерашний день, чтобы они выключили аппарат по производству мутагена. Но машина дала сбой. Ботаник Бернард остался в настоящем. Рокер Хоуги попал на двести лет назад, а слегка ненормальная Лэверн – в далекое будущее.

Теперь трем друзьям придется сотрудничать сквозь четыреста лет, осторожно применять «эффект бабочки», передавая друг другу вещи. Чтобы Лэверн спустилась с дерева, Хоуги в прошлом уговаривает Вашингтона срубить его росток. Если в будущем нужен уксус, надо взять в прошлом вино и спрятать его на сотни лет. А чтобы добыть в будущем пылесос, необходимо уговорить Томаса Джефферсона внести пункт о пылесосах в Конституцию США.

Никто, ни до, ни после, так и не сумел побить рекорды Day of the Tentacle по способам применения временных парадоксов.



1 BRAID

...НА ПЯТЬ МИНУТ, НА ДЕНЬ, НА ГОД

Number None, 2009 год

На первый взгляд это просто странно нарисованный клон «Супер-Марио». Но история о спасении принцессы оказывается совсем не тем, чем она казалась поначалу. Головастый паренек Тим идет сквозь время, чтобы в конце концов разгадать тайну похищения любимой, – и вся история предстанет перед нами совсем с другой стороны, если повернуть время вспять.

В разных мирах разные правила обращения с временем. Везде его можно останавливать и поворачивать вспять – вплоть до начала каждого уровня. Но где-то оно может раздвоиться, где-то идет с неодинаковой скоростью в разных местах, а где-то зависит от направления движения самого Тима: если он стоит на месте, стоит и время. А когда делает шаг назад, стрелки часов движутся в обратном направлении.



Даже финал игры не дает ответов на все вопросы. Создатель игры Джонатан Блоу не спешит раскрывать секреты сюжета. И это правильно, потому что главные тайны времени и его неумолимого течения спрятаны в каждом из нас.

ACHRON

НЕ ТОЛЬКО МИГ МЕЖДУ ПРОШЛЫМ И БУДУЩИМ

Hazardous Software, 2011-2012 годы

Achron – особая игра. Она не попадает в рейтинг, потому что одновременно существует и не существует, как кот Шредингера. Независимая студия Hazardous ведет разработку на деньги от предзаказов, оплатившим раздавая альфа-версию.

Но не упомянуть Achron нельзя, потому что это единственная в своем роде RTS, где действие происходит не только в real-time, но и в прошлом, и в будущем. Игроки могут отправлять войска в прошлое, удваивая их численность, и атаковать здания в прошлом, чтобы они исчезали у врага в настоящем. Временные парадоксы распространяются волнами, чтобы у противника было время отреагировать: если пропадают войска, значит, где-то происходит хроноатака! Заставив врага обломать зубы о прошлую оборону, мы вынудим его отменить бой, словно его и не было.

Если вы думаете, что от этого может взорваться мозг, то вы совершенно правы! Теперь вы понимаете, почему обойти вниманием Achron в рейтинге было... есть... или будет... в общем, никак нельзя!



Prince of Persia

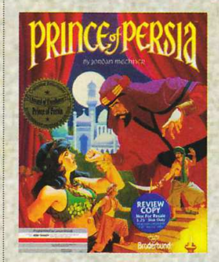
Принц Персии — одна из самых старых игровых серий, если считать те, что здравствуют и поныне. Вот уже двадцать один год подряд мчится принц через подземелья и замки, спасая попавших в беду девиц и убивая злых волшебников. Но игре пришлось сильно преобразиться за эти годы, чтобы не оказаться до поры забытой и засыпанной песками Времени.

Джордан Мехнер точно знает, как можно применить младших братьев в хозяйстве.

В один из пасмурных нью-йоркских дней в 1985 году прохожие, еще не знающие о том, что нечаянно приобщились к истории, могли увидеть странную картину.

Щуплый юноша в белой футболке и коротких штанах бегал босиком по траве, взбирался на бетонные блоки и прыгал с крыльца. Все это он делал по командам другого молодого человека, который держал в руках видеокамеру, снимая обычные прыжки с места, а бег — из окна движущегося автомобиля. «Начинай бежать!» — приказывал он, машина трогалась, а обладатель коротких штанов срывался с места в карьер. «Стой!» — кричал он, и тот послушно тормозил, частенько поскальзываясь на сырой траве и падая наземь.

Обладателя видеокамеры звали Джордан Мехнер (это он улыбается с фотографии). Недавний выпускник Йельского университета и психолог по образованию, он не так давно всерьез увлекся разработкой видеоигр и уже опубликовал в калифорнийском издательстве Broderbund свою первую игру Karateka. А парень в белых штанах — его младший брат Дэвид. Со временем он станет известным игроком в го. Но это будет еще не скоро, тогда как уже через четыре года весь мир узнает его как принца Персии.



ИГРЕ PRINCE OF PERSIA ДОСТАЛАСЬ НОМИНАЦИЯ «ПЕРВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАХВАТА ДВИЖЕНИЯ В ВИДЕОИГРЕ»

PRINCE OF PERSIA

JORDAN MECHNER / BRODERBUND SOFTWARE, 1989 ГОД

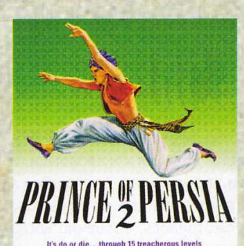
Не ждите ничего хорошего от визирей по имени Джаффар — об этом нас предупреждает не только Джордан Мехнер, но и Disney со своим «Аладдином». Стоило падишаху уехать на войну, как визирь, по совместительству злой колдун, задумал приударить за принцессой. Но сердце ее уже принадлежало таинственному авантюристу из далеких стран. Джаффар этого стерпеть не мог — искателя приключений он бросил в дворцовую темницу, а принцессе дал час на раздумья: либо моя — либо не доставайся же ты никому! Время пошло!

Чтобы спасти любимую, принц должен за шестьдесят минут успеть сбежать из подземелья, пройти дюжину уровней-этажей и победить злого визиря в бою на мечах. Стражники в тюрбанах, сам визирь и даже неуязвимый скелет, которого можно лишь скинуть в пропасть, — не самые большие препятствия на пути к победе. Куда сложнее справиться с запутанным лабиринтом, наполненным механизмами, дверями, нажимными плитами и опасными ловушками в стиле «Индианы Джонса». Только при помощи отточенной техники игрок мог заставить принца без остановок пробежать три экрана подряд, перепрыгивая через ямы и вовремя заскакивая под опускающуюся решетку.

Поскольку Джордан Мехнер, делающий игру самолично, рисовать анимацию не умел, он решил прибегнуть к технике ротоскопирования — переноса движения с видео в мультипликационную анимацию. Добровольцем стал его брат Дэвид — именно с него был срисован и сам принц, и все его враги. За это игре Prince of Persia досталась номинация «Первое использование захвата движения в виде-

PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME

BRODERBUND SOFTWARE, 1993 ГОД



Второго «Принца» игроки ждали – и через четыре года дождались. Из вступления к игре мы узнали, что падишах предлагал спасителю дочери сокровища, но согласился и на свадьбу. Но всего одиннадцать дней жили долго и счастливо молодые, пока визирь, который каким-то образом выжил, не нанес ответный удар. В тот роковой день принц возвращался во дворец из магазина. Войдя в тронный зал, он вдруг обнаружил рядом с принцессой себя самого. Последовала неловкая сцена, потому что «оригинального» принца никто не узнавал, а «поддельный» (естественно, это был Джаффар) приказал страже убить нахального нищего за то, что тот подошел к принцессе и начал щелкать у нее перед лицом пальцами, приговаривая: «Алло, я «Луноход-1». Есть кто дома? Прием!»

Ну что тут делать игроку? Только прорубаться через толпы стражников и ломиться по крышам к причалу, чтобы запрыгнуть на отходящий корабль, обрекая ни в чем не повинную команду на гибель в магической буре, устроенной тем же Джаффаром. Сам же принц оказывается выброшенным на остров и, пройдя через зыбучие пески, попадает в привычное подземелье. Там он узнает тайну своего происхождения, найдет оружие, сразит орды нежити, а потом верхом на ковре-самолете и волшебном летающем скакуне вернется в Персию. Кстати, на этот раз у него полно времени – сраженная проклятием бывшего визиря принцесса погибнет не через час, а через два. Ох уж этот Джаффар! Казалось бы, притворился принцем – и живи себе с принцессой. Так нет же! Одно слово – ни себе, ни людям.

Как и в оригинале, принца и его врагов тут «играл» Дэвид Мехнер. Да и основные идеи практически не изменились – те же экраны о нескольких уровнях, прыжки, ловушки, разваливающиеся под ногами или падающие на голову плиты и система фехтования, просто устроенная, но эффективная. В глаза сразу же бросается улучшенная графика – яркие фоны, сюжетные картинки с зачаточной анимацией, палитра цветов. В Prince of Persia 2 было больше уровней, больше ловушек, врагов, сражений и головоломок...

Но почему, несмотря на все это и на положительные в целом отзывы, вторая часть затерялась в тени оригинала? Уж явно не только из-за того, что оказалась второй. В чем же дело? В том, что разработчики (а Broderbund на этот раз активно участвовала в создании


И как в такой пестроте вовремя разглядеть ловушку?

игры) потеряли фокус. Первая часть игры была лаконичной, законченной, цельной. Во вторую навалили всего подряд, словно не зная, чем именно привлек игроков оригинал. Чрезмерно сложные головоломки и уровни начали утомлять. Часто было просто непонятно, куда бежать, а время утекало. Враги теперь наваливались на принца чуть ли не толпами. К обычным бойцам и скелетам добавились змеи (ну почему обязательно змеи?) и загадочные призрачные головы, не совсем вписывающиеся в интерьер. Новая концепция «отделения тени» реально пригождалась лишь в одном сюжетном месте и все остальное время только смущала игрока, не очень понимающего, для чего она вообще нужна. Наконец, яркие дворцовые уровни порой мешали разглядеть ловушки. Особенно опасными в этом смысле были выдвигающиеся из стен лезвия. Они не выдавали себя ничем, кроме малоприметной линии в стене.

И все же, с учетом всех недостатков, игра была симпатичной, и у многих она оставила самые хорошие воспоминания. А видя, что в последней сцене на воссоединившихся влюбленных смотрит через хрустальный палантир мерзкого вида ведьма, многие игроки понадеялись на продолжение. Увы, похоже, ведьма смотрела на принца, ничего плохого не имея при этом в виду. Возможно, у нее просто была слабость к реалити-шоу. Так или иначе, больше в истории она не появится, потому что в том же 1993 году Джордан Мехнер потерял интерес к персидским принцам. Он создал студию Smoking Car Productions, которая много позже отметилась гениальным, но не оправдавшим финансовых надежд квестом The Last Express.

А что же принц? Ему через пять лет слегка... не повезло.

В черном-черном подземелье бегает Дэвид Мехнер в белых-белых штанах.

оигре» – одна из шести в книге рекордов Гиннесса. Но поразившая всех плавность и реалистичность прыжков и шагов принца – это, конечно, не единственная причина успеха игры.

Джордан Мехнер не только заложил основы жанра боевика-платформера. Он рассказал увлекательную и целостную историю. С довольно однообразным игровым процессом игра не завоевала бы признания, если бы не неожиданные мелочи. Мышь принцессы, например, в один момент приходила нам на помощь, помогая выбраться из тупика. Магическое зеркало вставало на пути неодолимым препятствием, если только принц не догадывался проскочить через него с разбега, теряя при этом свою «тень». Но самый необычный момент в игре, даже по меркам нашего времени, – сражение с собственной «темной копией». Она стерегла нас с мечом наголо, но, нанося ей удар, принц терял здоровье сам. Выходом было – убрать меч и смело шагнуть к тени. Тогда она тоже прятала меч и воссоединялась с нами.

Перенесенные в 1990 году на PC приключения персидского принца мгновенно распространились по немногочисленным тогда еще персональным компьютерам Советского Союза. Prince of Persia стал, ни много ни мало, приметой эпохи перемен, окном в мир интерактивных развлечений и для многих – первой любимой компьютерной игрой.

И не просто так писатель Виктор Пелевин посвятил этой игре целую повесть.



PRINCE OF PERSIA 3D

MINDSCAPE / THE LEARNING COMPANY, 1999 ГОД

Прежде чем начинать ругать Prince of Persia 3D, стоит вспомнить, каким для игровой индустрии был 1999 год. А был он эпохой, когда всех охватила одна страсть – трехмерные игры. Только-только стали массово распространяться не просто 3D-акселераторы, а именно видеокарты, позволяющие аппаратно сглаживать текстуры. На смену крестьянскому 3DFX приходит железная Riva TNT, а процессоры начинают прибавлять тактовую частоту сотнями и хвастаться набором команд MMX.

Еще несколько лет пройдет, пока 3D-сцены сравнятся по красоте и подробности с двумерными картинками. Но издатели заталкивали третье измерение куда нужно и не нужно, частенько не обращая внимания на то, что надобно не только натянуть текстуры на модель, но сделать это красиво, преодолевая ограничения в несколько сотен треугольников в сцене.



Требуется изрядная доля воображения, чтобы распознать в цветных пятнах принца и стражника.

Разработчикам нового «Принца» это не удалось. После плавной ротоскопической анимации первых двух частей примитивные шаги буратинистого паренька в квадратном тюрбане выглядели как шаг назад, да простят меня за невольный каламбур.

Технически Mindscape честно перевела игровой процесс в третье измерение. Уровни – те же головоломки, в которых надо дергать рычаги, прыгать по движущимся платформам, нырять и даже раскачиваться на веревках. Но как же неряшливо это все смотрелось, особенно когда уровни к середине игры становились просто-таки дубово-квадратными! Каким контрастом с элегантными боями первых частей игры выглядели взмахи саблями двух угловатых скованных персонажей!

Единственный красивым местом в игре было вступление – пререндеренный ролик с танцем живота. Напрасно султан с молодоженами приехал в гости к своему брату Ассану. Тот не забыл, что давным-давно султан обещал выдать свою дочь за его сына Рагнора. Дело кончится плохо – султан по сюжету погибает, а злой тигроголовый Рагнор привязывает непокорную принцессу к шестеренкам гигантского механизма и собирается сделать из нее королевский фарш. И ведь сделает, если принц не успеет вовремя расправиться с озверевшим Рагнором! Но даже на спасенную принцессу страшно смотреть – так изуродовало ее примитивное 3D.

Унося принцессу из зловещего дворца на летающем коне (том самом, из второй части), принц, что характерно, взял курс совсем не на Персию. Когда принцесса поинтересовалась, с чего вдруг такой необычный галс, возлюбленный ответил, что Персия и связанные с ней неприятности ему надоели. И действительно, над серией сгустились тучи. Персия в упадке, Мехнер не при делах – он где-то далеко снимает документальное кино, а игроки и пресса ответили Prince of Persia 3D дружным: «Хм-м?»

Так что наша история имела все шансы на этом закончиться. К счастью, нашлись те, кто сохранил в сердце память о похождениях безымянного принца. Игровая серия преобразилась до неузнаваемости, но все же воскресла!

ПРИНЦ ПЕРСИИ: ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT / АКЕЛЛА, 2003 ГОД



Недоумевающая дочь индийского магараджи Фара сидит в своей спальне и слушает, как пробравшийся к ней в окно юноша – симпатичный, но явно без царя в голове – рассказывает ей дикую историю о том, как завоевал ее город и забрал ее в рабство.

«Правило номер один для персидских принцев: если вы по пути в магазин покорили индийский город и вывезли оттуда колдовской артефакт, хорошо подумайте, прежде чем активировать его по совету всяких джаффаристых персонажей. Вполне возможно, что окружающие при этом превратятся в зомби и вам придется долго бегать, скакать сайгаком и махать мечом, прежде чем вы сумеете все исправить».

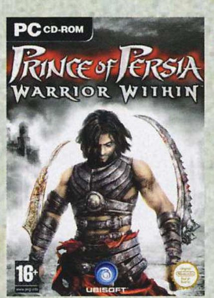
Разработчики Ubisoft Montreal не только сочинили интересную историю о принце, но и вывели жанр платформенных боевиков на новый уровень. Камера, такая непослушная в Prince of Persia 3D, теперь приручена и ведет себя по-разному в зависимости от контекста. Боевая часть объединилась с прыгательно-бегательной акробатикой, а графика... трудно поверить, что прошло всего четыре года! Конечно, это не *тот* принц Джордана Мехнера. Но даже те, кто игру поругивал (а таких нашлось немного), признали, что общий «персидский» дух 1989 года Ubisoft сумела ухватить за хвост.

Но интереснее всего была, конечно, концепция кинжала Времени, позволяющего несколько раз подряд замедлить, остановить и даже отмотать время назад на несколько секунд – отличная замена загрузке с контрольной точки, если принц неудачно прыгнул и свалился в пропасть. На концепции песков Времени и был хитро закручен сюжет, в котором принц сначала обращает жителей целого города в нежить, бродит по нему в компании индийской принцессы Фары, а потом прокручивает время назад до злополучного завоевания и навещает принцессу, которая его, естественно, не помнит.



Индийская принцесса Фара – первый NPC-спутник в игровой серии. И она еще целомудренно одета по сравнению с теми, кого встретит принц потом.

Позже заложенные в возрожденную Prince of Persia концепции будут развиты не только в следующих играх серии, но и в историческом боевике Assassin's Creed.



ПРИНЦ ПЕРСИИ: СХВАТКА С СУДЬБОЙ

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT / АКЕЛЛА, 2004 ГОД

Вторая часть трилогии о песках Времени. Технически она мало отличается от первой, но иногда разработчикам хочется сделать из игры нечто мрачное, темное, тоскливое. И они это делают. Принц сменил прическу, перестал бриться, сделался дерганым, нервным и теперь чуть что вопит: «Ах ты, нехорошая тварь!» Его характер теперь так же тяжел, как и фоновая музыка в бою. Впрочем, кто угодно станет психовать, когда за ним сквозь время гонятся демоны. Взаимоотношения с девушками у него ныне куда более сложные и драматические. Впрочем, в этом трудно винить лишь его крутой нрав. Девушки теперь сами по себе не совсем дружелюбны, что частично можно объяснить их жертвами моде на металлические бикини.

Слегка убавив количество головоломок, разработчики усилили боевую часть. Это, впрочем, тоже вписывается в концепцию «мрачного» принца – чуть что не так, лезть в драку, хватая с земли что попало. А встреча с собственной «тенью» перекликается с оригинальными Prince of Persia, за что разработчикам отдельное спасибо.



Новый хмурый принц внезапно приобрел явственно иннсмутовские черты лица.



ПРИНЦ ПЕРСИИ: ДВА ТРОНА

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT / АКЕЛЛА, 2005 ГОД

Триумфальное возвращение принца в Вавилон омрачается тем фактом, что злой визирь снова жив и вовсю визирствует. С другой стороны, мрак рассеялся, а в сценках прорезался юмор. Игра стала заметно приятнее на вид. Принц же научился скрытным убийствам, и у него после заражения Песочной Язвой образовался не просто темный брат-близнец, но внутренний Хайд – форма демона. Сидящая внутри зараза любит поболтать, отпуская язвительные комментарии, и напоминает своими взглядами на жизнь знаменитого дроида HK-47. Поначалу она кажется бесполезной, как попугай на плече. Однако, превратившись в неведомую черную зверюгу, принц хоть и теряет медленно здоровье, но размахивает острой цепью так, что враги вокруг теряют здоровье куда как быстрее.

Вернулась из первой части трилогии и Фара, слегка изменившаяся внешне, но, как и прежде, милая внутри. А стражи в птичьих масках напоминают о второй части оригинальной трилогии.

«Два трона» завершают сюжет трилогии. Сказке конец. Конец *этой* сказке. А есть еще и другие.

«Вчера стражей душили-душили...» Темная половина принца оказалась очень полезной и в бою, и в прыжках. Но шуточки у нее боцманские. И ведь не заткнешь!

ПРИНЦ ПЕРСИИ

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT / АКЕЛЛА, 2008 ГОД

Внезапно – перезагрузка! «Принц Персии» теряет все индексы и подзаголовки. Главный герой нам незнаком. Хотя он вроде как из Персии и даже принц, но выглядит и ведет себя, словно персонаж типового аниме. Графика cell-shading дополняет мультяшный эффект.

Непонятно? Непонятно. Разработчики не упустили случая слегка поиздеваться над замешательством игрока. Во вступительной сцене принц бредет по пустыне и зовет Фару. Увы, так зовут не принцессу, а ослика, к тому же дохлого.

Новое занятие принц тоже выбрал необычное, с уклоном в экологию. Вместе с девушкой по имени Элика он очищает проклятые земли от скверны злого бога Ахримана (кстати, имя божества вполне персидского происхождения и взято из зороастризма). Очень быстро выясняется, что игровой процесс открытый, посещать области можно в любом порядке, сражения сместились в сторону комбинированных ударов, а принц... бессмертен, и полоска здоровья с экрана сорвана за ненадобностью.

Загадочный шаг в сторону со стороны Ubisoft. И еще загадочнее то, что разработчики, потоптавшись, вернулись с этой тропинки назад.



Вот так носит принц девицу туда-сюда, а думает все о бедном ослике. Неспроста ведь Фарой скотинку назвал.



PRINCE OF PERSIA: ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ

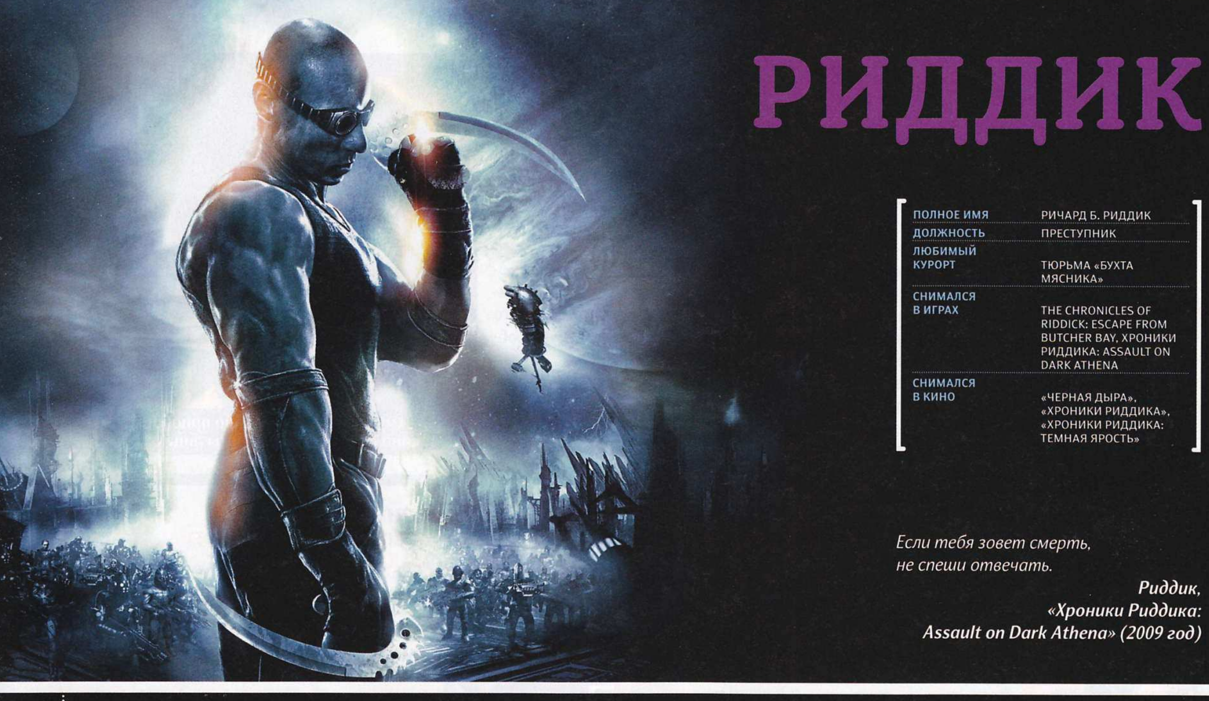
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT / АКЕЛЛА, 2010 ГОД

После таинственного безындексного «Принца Персии» Ubisoft вернулась к миру уже знакомой нам трилогии. Семь лет прошло между событиями первой и второй части. Чем занимался в это время принц? Пытался удержать брата от глупостей. Не получилось. Пески Времени снова на свободе, и нам придется буквально вприпрыжку мчаться на спасение пораженного города.

Так что история продолжается! А подробности вы можете почитать в следующем номере.



Еще не хмурый, но уже косматый принц приобрел навыки Морозко и запросто скачет по заледеневшим водопадам.



РИДДИК

ПОЛНОЕ ИМЯ	РИЧАРД Б. РИДДИК
ДОЛЖНОСТЬ	ПРЕСТУПНИК
ЛЮБИМЫЙ КУРОРТ	ТЮРЬМА «БУХТА МЯСНИКА»
СНИМАЛСЯ В ИГРАХ	THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY, ХРОНИКИ РИДДИКА: ASSAULT ON DARK ATHENA
СНИМАЛСЯ В КИНО	«ЧЕРНАЯ ДЫРА», «ХРОНИКИ РИДДИКА», «ХРОНИКИ РИДДИКА: ТЕМНАЯ ЯРОСТЬ»

Если тебя зовет смерть,
не спеши отвечать.

Риддик,
«Хроники Риддика: Assault on Dark Athena» (2009 год)

Более тридцати лет назад один храбрец пришел к пророку, чтобы узнать свою судьбу. Тот предсказал ему великие свершения, но обмолвился, что тот умрет не своей смертью, а от руки фурианца. Воин долго обдумывал услышанное и пришел к выводу, что единственный способ обезопасить себя — вырезать всех жителей Фурии.
Бойня была кровавой и продолжительной. Юному храбрецу доложили, что все мертвы, и он с чувством выполненного долга покинул планету, чтобы через долгие годы отправиться во Вселенную Смерти, стать лорд-маршалом империи некромонгеров и начать покорение галактик...

Одним из тех, кто все же пережил атаку, стал Ричард Б. Риддик. Повзрослев, он забыл о минувшей резне и решил, что при рождении его пыталась задушить мать, а потом бросила в мусорное ведро. В принципе, почти так оно и произошло: будущий лорд-маршал приказал умертвлять новорожденных именно таким способом, но душили не несчастные женщины, а хладнокровные солдаты. Как Риддику удалось выжить? Это осталось секретом даже для него самого. Скорее всего он родился не простым фурианцем, а альфа-фурианцем – более сильным, более выносливым, более опасным.

Получить образование юноша не успел, да и не горел желанием – он записался в ряды Компании и отправился на планету Сигма-3. Там Ричард долгое время проработал в туннелях, гася подземные вулканы. Появлялись они не сразу – для начала нужно было послать кого-то одного вперед, чтобы он нашел жерло. Затем двое товарищей по команде тушили пожар и спасали разведчика-самоубийцу. Должность это была переходящая, разыгрывали ее обычно в кости. После нескольких серьезных ран у парня проснулся талант не только к азартным играм, но и к обману – больше он никогда не был «первым».

Этот дрон не успеет и слова сказать, ведь в руках Риддика его любимые «улаки».

Вскоре Риддика повысили и отправили в военную академию на одной из лун Сигмы-3. Там быстро развили все его таланты, вручили почетный аттестат и отправили обратно на планету для усиления охраны. За годы сотрудничества с Компанией Ричард узнал достаточно о внутренних махинациях, коррупции и прочих составляющих большого бизнеса, а также уяснил, что работники для этой корпорации – рабы, которых надо пытать и убивать в целях усмирения.

В руках фурианца было достаточно улик, чтобы обеспечить Компании серьезные неприятности, но несколько звонков – и вот он уже в тюрьме за преступления, которых не совершал, а все доказательства грязной игры бесследно исчезают.

АНТИГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ

Сбежал из одного ада, чтобы попасть в другой.

Риддик,
«Хроники Риддика: Assault on Dark Athena» (2009 год)

За решеткой Риддик оставался относительно недолго – не прошло и трех лет, как он обнаружил лазейку. План побега звучал как «хорошенько приложи зазевавшегося охранника по голове, забери униформу и рви когти». По пути к докам пришлось застрелить еще двоих стражей и пилота грузового корабля, на котором Ричард и скрылся.



Думал ли Риддик, на что подписывается, когда садился на трон отдохнуть?..

Контратака всегда была сильной стороной преступника.



Уже на следующий день Компания объявила награду за его голову — миллион кредитов, баснословная сумма за какого-то беглого преступника. Охотники за легкой наживой оживились как ошпаренные и бросились на поимку беглеца. В массе своей они не пережили встречу с фурианцем, а те, кому посчастливилось, предпочли выбрать более спокойную профессию.

Тем временем Компания все увеличивала и увеличивала цену за Риддика, и несколько раз его удавалось-таки схватить. Впрочем, ненадолго — из каждой тюрьмы он с легкостью убегал в течение нескольких суток, оставляя за собой кучу трупов. Каждая смерть моментально заносилась в список серийных убийств Ричарда, а самого его окрестили жестоким социопатом — никто и не думал разбираться в том, что именно послужило причиной травли.

Во время одного из побегов фурианец переоделся в форму солдат E-TAC и затесался в отряд из пятисот бойцов. В то время на планете шла кровопролитная война, и группа попала в передрягу. Никто не знает, что случилось потом, но выжил только Риддик. До сих пор ходят слухи, что он лично перебил большую часть своей команды...

Однако даже и это оказалось не самым ярким событием в истории позора космических тюрем — за одиннадцать часов двадцать две минуты Риддик вырвался из Слэм-Сити. Начальник колонии пришел в ярость и лично назначил за голову беглеца приличную сумму, причем требовал не привезти его обратно, а отправить в какую-нибудь дыру, где тот наверняка сгниет.

Предложением заинтересовался наемник по имени Уильям Джонс. Ветеран войны и опытный солдат очень скоро вышел на след преступника, схватил его и отконвоировал в печально известную Бухту Мясника. Но там охотнику за головами предложили смешные деньги. Награда оказалась настолько ничтожной, что оскорбленный Джонс лично помог фурианцу бежать.

Что-то изменилось в глазах Риддика, когда соратники поневоле улетали из тюрьмы. То ли взгляд стал другим, то ли сами глаза...

СКВОЗЬ ТЬМУ

Думаете, можно провести половину жизни в тюрьме и не поверить в Бога? Думаете, можно выжить после кошмара, когда у тебя на шее уже веревка затянулась, — и не поверить? Вы все не так понимаете. Я всецело верю в Бога, но я ненавижу этого негодяя.

Риддик,
х/ф «Черная дыра» (2000 год)

За годы заточения Риддик научился видеть в темноте — его глаза потеряли естественный цвет и стали блекло-синими. Позже он говорил, что это произошло вследствие тяжелой операции, которая обошлась в двадцать ментоловых сигарет. По одной из версий скальпелем орудовал ветеринар в Слэм-Сити, который изначально требовал тысячу кредитов, но пошел на сделку и за пачку курева. По другой доктором был священник Джо, обитавший в канализации Бухты Мясника, — так он пытался отблагодарить Ричарда за помощь с радио, подлатал его руку и дал напутственный совет не доверять своим глазам. В этот момент фурианец увидел яркий свет, и женский голос сказал, что он был слеп слишком долго.

С того времени Риддик начал постепенно осознавать свою связь с Фурией, и чем чаще существо по-

Пара хищников замерла в ожидании нужного момента...



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

■ ...изначально в конце «Черной дыры» погибнуть должна была вовсе не Каролин Фрай, а Риддик. Но сценаристы и продюсеры посовещались и пришли к выводу, что образ обаятельного жестокого убийцы понравится зрителям гораздо больше. Да и продолжение можно будет снять.

■ ...боевое искусство, которым отлично владеет Риддик, напоминает «стиль Кали», для которого характерны прямые и мощные удары, а также частое использование палок. Правда, фурианец отлично управляется и со всеми остальными видами оружия.

■ ...Джуди Денч пришлось очень долго уговаривать сыграть роль пророка Эрион в «Хрониках Риддика». Сам Вин Дизель ежедневно заполнял ее гримерную цветами и твердил, что без ее согласия за фильм никто не возьмется.

■ ...пустыню из «Черной дыры» вы уже видели, и не раз — в тех же краях снимался «Безумный Макс».

■ ...корабль, который рухнул на неизвестную планету, назвали Hunter-Gratzner не просто так — это название студии, которая работала над спецэффектами для фильма.

■ ...за Риддика можно сыграть не только в Escape from Butcher Bay и Assault on Dark Athena. Так, например, его можно нанять в Fallout Tactics, а среди талантов отыщется способность видеть в темноте и искусство рукопашного боя.

■ ...Вин Дизель — ярый поклонник компьютерных игр. Он не только приложил руку к созданию обоих проектов по мотивам «Хроник Риддика» и к Wheelman, но оказался страстным игроком в World of Warcraft. Ну а сейчас компания Дизеля работает над многопользовательской ролевой игрой Barca B.C., действие которой развернется в эпоху правления Ганнибала и Пунических войн.

■ ...несмотря на то, что третья часть «Риддика» выйдет только в 2012 году, уже подписан контракт на съемки четвертой картины. Судя по всему, лысый преступник очень неплохо устроился на троне лорд-маршала.





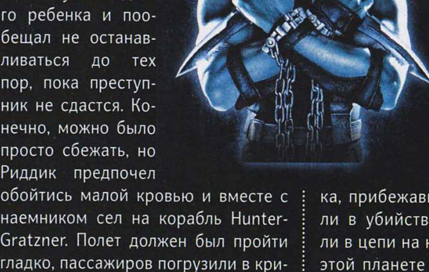




Мы уже знаем, что зверь с ножом оказался куда опаснее.

являлось, тем больше нового он узнавал о себе и о родине. Чуть позже пришла способность взывать к гневу предков – в критические моменты из тела убийцы вырывалась мощная волна энергии, сносящая все вокруг. Тем не менее у Риддика стало одним слабым местом больше – ходить без темных очков ему теперь было противопоказано. Но с этим еще можно было справиться, а вот с любовью к детям...

После затяжной игры в «салочки» (пробежка по кораблю наемников Dark Athena) Джонс вновь вышел на след хищника. Чтобы выманить его, он использовал грубый прием – убил одного ребенка и пообещал не останавливаться до тех пор, пока преступник не сдастся. Конечно, можно было просто сбежать, но Риддик предпочел обойтись малой кровью и вместе с наемником сел на корабль Hunter-Gratzner. Полет должен был пройти гладко, пассажиров погрузили в криогенные камеры, до пункта назначения оставалось всего ничего.



Как обычно, все пошло не так: метеоритный дождь пробил прошивку судна, большая часть экипажа погибла, а приземляться пришлось на незнакомую пустынную планету. Выжившие чуть ли не сразу вцепились друг другу в глотки, но быстро поутихли перед угрозой общей опасности – Риддик вырвался на свободу.

Джонс счел своим долгом напугать всех рассказами о жестоких убийствах, втерся в доверие к пилоту Каролин Фрай и разделил людей на несколько групп, чтобы выследить и схватить фурианца. Самовлюбленный наемник не учел, что перед ним давно уже не юноша, стремящийся наказать Компанию, а матерый убийца с десятками жертв за плечами.

Во время поисковой операции человек из группы вдруг провалился под землю, где что-то набросилось на него и разорвало на части. Риддика, прибежавшего на крик, обвинили в убийстве, схватили и заковали в цепи на корабле, но бояться на этой планете стоило не его. Спустя несколько смертей Каролин поверила фурианцу, а Джонс предложил сделку: свободу в обмен на помощь отряду в борьбе за выживание.



Лорд-маршал собственной персоной. Именно по его приказу вырезали всех фурианцев.

Судя по этому медицинскому аппарату, в тюрьме лечат по принципу «Клин клином вышибают».



Империя некромонгеров впечатляет и пугает одновременно...



Сотрудничество носило забавный характер – охотник за головами и не думал отпускать пленника, а тот, в свою очередь, намеревался бросить всех и умчать из этого чертового места куда подальше. Так бы Риддик и поступил, если бы Фрай не доверилась ему, а Джонс не предложил убить истекающую кровью девочку, чтобы сделать ее приманкой для монстров. Наживкой в итоге стал сам наемник, а ночное зрение и нечеловеческие инстинкты Ричарда помогли прорваться к кораблю почти без жертв. Почти. Каролин осталась на планете – один из монстров вырвал ее из рук фурианца. Последним, что услышала девушка, был полный боли крик: «Я не виноват!..»

НЕ ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА

Кто мог предположить такой финал? Армия Зла у ног одиночки вне закона. Что будет со вселенной? В данном случае даже я не осмеливаюсь просчитать варианты.

Эрион, «Хроники Риддика» (2004 год)

Выбравшись из одной передряги, Риддик тут же попадает в другую: его, девочку по имени Джек и мусульманина Имама захватывают в плен наемники – их предводительница, Антония, наслышана о фурианце и хочет сделать его жемчужиной своей коллекции замороженных преступников. Побить синеглазого хищника не удается ни ей, ни ее команде – почти все, включая не слишком адекватную женщину, отправляются на тот свет, а Риддик в очередной раз бежит, прихватив своих спутников. Он высаживает их на планете Гелион Прайм – центре человеческой цивилизации, где бок о бок живут представители разных рас и религий. Теперь Имам должен присматривать за девочкой и никогда и никому не говорить, куда делся преступник.

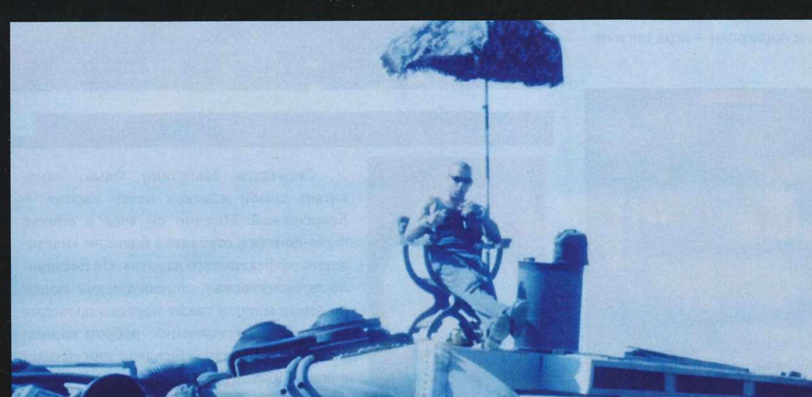
Пять лет Риддик ведет затворнический образ жизни на планете UV-6, покрытой снегами и гигантскими следами неведомых созданий, пока однажды на его след не выходят наемники во главе с одним из членов банды Антонии. Скоро они понимают, что не на того напали, и с поломанными ребрами и руками наблюдают за тем, как их корабль улетает куда-то вдаль...

Не просто так Имам сдал охотникам за наживой укрытие фурианца – им двигал страх перед нашествием на Гелион Прайм некромонгеров. Эта раса под предводительством лорд-маршала покоряет одну галактику за другой, уничтожая целые планеты и насаждая свою религию – культ Вселенной Смерти.

Имам рассказывает, что все эти годы Джек пыталась разыскать его, подалась в наемники, но погибли люди, и ее отправили в тюрьму на Крематории – самом суровом месте, которое только можно представить. Как сказал один из охотников за головами: «Если бы я владел Крематорией и Адом, то сдавал бы это место, а жил бы в Аду».

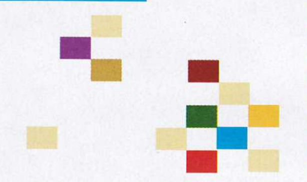
...За пять лет от милой и кроткой Джек не осталось и следа – ее вытеснила хитрая, ловкая и изощренная Кира, в любой момент готовая сыграть в «Кто убьет лучше». Но даже им с Риддиком оказывается не по силам вырваться с планеты и побить некромонгеров – девушку похищают и отвозят к лорд-маршалу, а Риддик чудом остается жив. Что ж, вот и настало время для встречи, предписанной когда-то судьбой одному храброму воину. Только свидание длится недолго, и по воле случая правитель воинственной расы падает замертво, а Риддик в раздумьях усаживается на его трон...

С бутылкой рома и под зонтом – так фурианец переживает крушение корабля на пустынной планете.



АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ТИНА ШВЕЦ

ГОД 1994



Для россиян этот год связан, в первую очередь, с началом войны в Чечне и «черным вторником», когда в течение дня рубль рухнул относительно доллара почти на 40%. А на игровом фронте вовсю рождались новые жанры и укрепляли позиции уже существующие. Окончательно оформились 3D-боевик и гексагональный wargame, мощно заявили о себе пошаговые тактические стратегии. Это был поистине золотой год для всей игровой индустрии.

ONE MUST FALL: 2097

ЖАНР	ПОЕДИНОК
РАЗРАБОТЧИК	DIVERSIONS ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	EPIC GAMES

Везде сплошной металл. Невероятные ощущения, можно буквально сойти с ума. Открываешь глаза, но это не твои глаза. Поднимаешь «свою» руку и сжимаешь кулак. Потом бьешь кулаком в ладонь – в ушах грохочет, будто две электрички столкнулись в узком тоннеле. Привыкнуть к этому невозможно. Мозг отказывается верить, что хрупкое человеческое тело превратилось в боевого робота весом в 450 тонн!

Примерно так начинается сюжет OMF – игры, за которой авторы сегодняшнего выпуска проводили массу времени еще на 486 процессоре. Здесь нет надоевших китайцев и японцев. Нет кунг-фу, каратэ и прочих страшных слов. Вместо этого – огромные машины, в которые пересаживают ваше сознание, чтобы сразить врага.

Перед боем мы выбираем одного из десяти человек, который будет управлять нашим металлическим монстром. У каждого из пилотов своя биография, завязанная на сюжет. Есть тут и телохранитель главного злодея, и таинственная незнакомка, и местный гуру. У каждого свои способности – сила, скорость, выносливость.

Следующий выбор – робот. Их тоже десять. К вашим услугам огнедышащий Пирос, шокирующая Электра, Катана с лезвиями вместо рук, прыгучий как кошка Ягуар и прочие опасные механизмы. Любой робот имеет свой набор ударов и спецударов. Комбинация пилота и робота дает на выходе сплав способностей человека и железного существа. И это одна из сильных сторон OMF – огромное число комбинаций.

Ну а потом – игра вдвоем, одиночное прохождение, турнирная игра. Разные уровни сложности, сетевой режим, арены с шипами и истребителями. Простенькая музыка, аккуратная, но без претензий графика. Еще один турнир, еще одно улучшение, покупка нового робота – пока не выигран чемпионат мира, оторваться невозможно. Мы проверяли.

Что было дальше: через девять лет вышло продолжение – One Must Fall: Battlegrounds. 3D-бои, сетевой режим и разработчик OMF2097 Роб Элам сошлись в неравной схватке со слабым бюджетом, плохой рекламой и нехваткой времени. Они проиграли – игра так и не стала популярной.



MORTAL KOMBAT 2

ЖАНР	ПОЕДИНОК
РАЗРАБОТЧИК	MIDWAY GAMES, PROBE ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	ACCLAIM ENTERTAINMENT

Если взяться составлять список самых образцовых продолжений, Mortal Kombat 2 уверенно войдет в десятку. Почти без изменений осталась динамика игры, ее эстетика и атмосфера. Остались в строю многие старые бойцы, добавилось немало новых. Получеловек-полудракон Горо уступил место гиганту Кинтаро, вступил в бой чернокожий атлет Джакс, взмахнул остро заточенной шляпой Кунг Лао, добродушно улыбнулся зубастый Барака...

Бой, кровь, магия, эффектные fatality, а главное – масса закадровых мелочей, ненавязчиво дорисовывающих сюжет. Куда делись Соня Блэйд и Кано? Да вот они, на тронной арене, прикованы цепями по приказу Шан Цунга.

Если присмотреться внимательно, изменений в игровом процессе можно найти немало. Апперкот стал подбрасывать противника в воздух, возросла скорость, расширился боевой арсенал всех участников. Но сделано это было на удивление органично, будто бы было в игре всегда.

Что было дальше: серия развивалась, долгое время оставаясь одной из немногих игр-единоборств, регулярно переносимых на PC. Но и она со временем ушла на консоли, оставив компьютерщикам более фундаментальные жанры.



ПОКА МЫ ИГРАЛИ В MORTAL KOMBAT 2 И ONE MUST FALL...



Скончался Масутацу Ояма, основатель самой жесткой ветви каратэ – Кекусин-кай. Именно он ввел в обиход фулл-контакт, отстаивая позиции «настоящего эффективного каратэ». Он постоянно путешествовал, обучая тысячи людей по всему миру, а также нередко проводил зрелищные выступления: ребром ладони отбивая горлышки у бутылок или голыми руками убивая быков.

CANNON FODDER

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	SENSIBLE SOFTWARE, CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ	VIRGIN INTERACTIVE

War! Never been so much fun!
Go to your brother
Kill him with your gun
Leave him dying in his uniform
Dying in the sun.

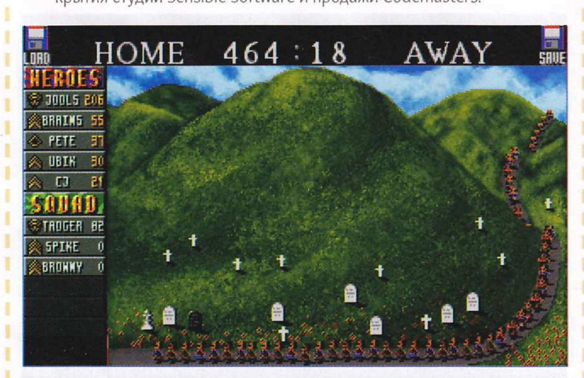
Припев из видеоклипа, в котором снялись все разработчики, замечательно отражает атмосферу и суть игры. Несмотря на обилие черного юмора, несмотря на запреты игры в некоторых странах, она вовсе не прославляет войну, а высмеивает ее. Посудите сами — какова цель миссии классического боевика? Ну конечно же — убить террористов, похитивших ядерное оружие или наркодилеров. Какова цель миссии в «Пушечном мясе». Убить всех врагов! Кто они, за что их нужно убивать, что они сделали? Неважно. Убить, и все. Старое доброе «Kill'em all» без всякой идейной шелухи.

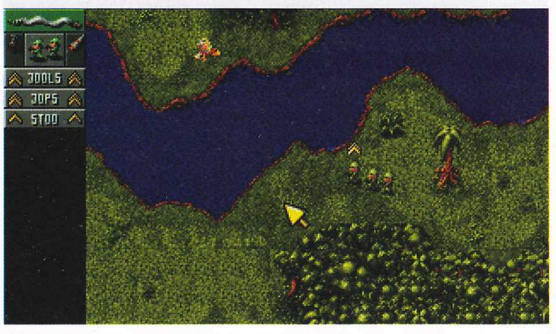
Вы потеряли бойцов во время прохождения? Команда пополнится новыми рекрутами, а старые превратятся в могилки и крестики на холме. Это постоянно растущее кладбище — одна из сильнейших картинок в видеоиграх, которые я когда-то видел.

Но идейность идейностью, а что насчет самой игры? Сначала все очень просто — обошли вокруг пальмы и убили двух партизан — Mission complete! Потом ваши бойцы получат новые нашивки (если выжили), миссии будут сложнее и сложнее, в какой-то момент становятся совсем не банальными. Вас засылают в джунгли, снега и пустыни. Вам приходится не только стрелять, но кидать гранаты и лупить из гранатометов. Взорваться самим очень легко, а сохраниться во время миссии нельзя.

Все это сопровождается очень «заразной мелодией». И если вы решите вспомнить такую замечательную классику, которой уже давно стал Cannon Fodder, обязательно посмотрите полный видеоклип с этой песней. YouTube или Google Video в вашем распоряжении.

Что было дальше: в том же году вышло продолжение — Cannon Fodder 2, где дело происходило в пустыне, а врагами были потенциальные сообщники Усамы. К сожалению, разработка Cannon Fodder 3, которую собирались выпустить в 3D, была остановлена после закрытия студии Sensible Software и продажи Codemasters.





PANZER GENERAL

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	STRATEGIC SIMULATIONS INC.
ИЗДАТЕЛЬ	STRATEGIC SIMULATIONS INC.

Panzer General — не просто известная стратегия и даже не просто хит из середины 90-х. Эта игра — настоящий прорыв в игрострое и начало одной из самых знаменитых серий в жанре wargame. Название игры не случайно. Вам предстоит стать командующим немецкой армией и лично поучаствовать во всех значимых сражениях Второй мировой.

Сердце игры — пять кампаний. Вы можете начать в Польше в 1939-м и продвигаться от битвы к битве пока не займете Москву и Лондон. Если вам это удастся, будет открыта дорога на Вашингтон. Если вы потерпите поражение, придется обороняться, а в самом конце у вас будет шанс защитить Берлин. Разветвление исторического сюжета — это первый жирный плюс игре.

Второй — это, конечно, проработка тактической стороны. К услугам игрока огромное количество техники и пехоты. Каждый отряд не просто имеет собственные особенности, его еще нужно правильно комбинировать с другими. Вы можете создавать многослойную оборону. Вы можете взламывать оборону, прорываясь с флангов или выбрасывая десант. Вы можете делать ставку на бомбардировщиков, тяжелые танки или артиллерию. Даже сейчас мало какая игра может сравниться с Panzer General по богатству решений.

Третий плюс — музыка и графика. Ненавязчивый военный марш просто идеально ложится на игровой процесс, а картинки танков и самолетов выглядят аккуратно и даже сейчас неплохо смотрятся в окошке Dosbox'a.

Четвертый плюс — игра друг с другом на компьютере или с помощью PBEM. Хотите настоящей войны? Пригласите друга, выберите сценарий, и вы поймете, что 16-летний возраст — не помеха увлекательности.

Что было потом: успех PG породил целую волну сиквелов. Allied General с кампаниями от лица союзников, Pacific General с американо-японской войной, Panzer General II, Panzer General 3D Assault. Некоторые были интересны, некоторые — так себе. Но ни один не приблизился к известности самого первого PG.



ПОКА МЫ ИГРАЛИ В PANZER GENERAL И CANNON FODDER...





Указ Бориса Ельцина «О мероприятиях по восстановлению конституционности и правопорядка на территории Чеченской Республики» послужил началом затяжного вооруженного конфликта, вошедшего в историю как Первая Чеченская война. Противостояние федеральных войск и сепаратистов растянулось на годы и со временем вылилось во Вторую Чеченскую войну, примерно когда мы с вами играли в Unreal Tournament и Age of Wonders.

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ТИНА ШВЕЦ

MASTER OF MAGIC

ЖАНР	ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	SIMTEX
ИЗДАТЕЛЬ	MICROPROSE

Стать могущественным волшебником и получить полную власть над Землей и потусторонним миром. Покорять демонов, воскрешать героев и строить собственную империю. Чем не занятие для зимнего вечера?

Я помню это как сейчас – тихая музыка, Мерлин с мудрыми глазами, благородная Ариэль, пугающая Кали. Варвары, эльфы или люди? А может, дракониды? Какую школу магию выбрать? Вопросы и еще раз вопросы. А вот и наша деревушка, кажущаяся такой беззащитной посреди вулканов и озер с фантомными воинами. Путешествие к владычеству над волшебным миром началось, а мир реальный остается где-то там за спиной, за монитором, растворяется и исчезает на долгие часы.

Master of Magic не случайно занимала верхние позиции списков «Best games of all times». Сотни заклинаний? Пожалуйста! Множество комбинаций героев, магии и навыков? Пожалуйста! Тактика и стратегия? Не вопрос. И как итог – колоссальный интерес повторной игры и множество путей к победе.

Андрей Ленский писал по этой игре «Судьбу хита», поэтому мы не будем повторяться, но просто напомним вам, что именно в 1994-м вышла одна из лучших магических стратегий. В ней было много багов, в ней не было сетевого режима, но ее все равно обожали и обожают до сих пор. Вы не играли в нее? Обязательно исправьте это упущение. Вы играли? Запустите Dosbox и вспомните еще раз. Ведь герои, драконы и колдуны никуда не делись, они лишь впали в сон, когда вы закрыли Master of Magic в прошлый раз. И терпеливо ждут пробуждения.

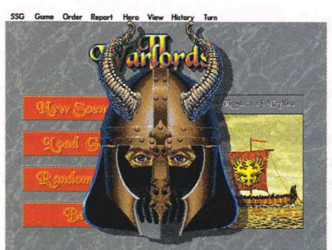
Что было дальше: обе попытки создать Master of Magic 2 провалились – в 1998-м развалился Simtex, а в 2000-м дела Microprose пошли вниз, и они тоже не справились с этой задачей. Продолжение пришло в виде серии Age of Wonders, но ей было далеко до успеха старушки MOM. Осенью этого года нам обещают новую попытку возродить былое величие – на этот раз от Stardock – Elemental: War of Magic.





WARLORDS II

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	STRATEGIC STUDIES GROUP
ИЗДАТЕЛЬ	STRATEGIC STUDIES GROUP



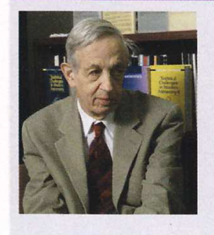
Этот год порадовал поклонников пошаговых стратегий долгожданным продолжением знаменитых Warlords. Сколько бессонных ночей было проведено за первой частью за пять лет... На одно только сетовали – единственная карта, изученная уже вдоль и поперек. Продолжение было воспринято на «ура» и вновь заброшены все дела. Тем более что разработчики за эти годы не теряли времени даром и обновленными картами дело не обошлось. Основательно обновилась графика, аж до 256 цветов, появилась возможность разделять и объединять отряды... Любителям тактики так и не дали управлять боями, ограничившись возможностью указать боевой порядок в отряде. Зато стратегов порадовали невиданной по тем временам диковинкой – просмотром всех записей ходов, чтобы спокойно анализировать свои ошибки и удачные решения. Дипломатия тоже добавила свою изюминку.

А приходящие герои? О, они достойны отдельного упоминания. Во-первых, их негде было взять. Если мы потеряли пришедшего героя – кусай локти, глядя на то, как соперник вовсю исследует руины, – и так до тех пор, пока не придет следующий. Во-вторых, хорошо «выращенный» герой при должном подходе способен заменить целую армию. Наконец, герои могли выполнять квесты, что делало их и без того привилегированную позицию в армии вовсе исключительной.

Что было дальше: множество продолжений, впрочем, менее успешных, чем первые две части. А кроме того – несколько фантастических романов, основанных на событиях Warlords II. Создатель вселенной, Стив Фоукнер, обещает не бросать поклонников и по сей день продолжает работу над продолжениями.



ПОКА МЫ ИГРАЛИ В WARLORDS И MASTER OF MAGIC...



Нобелевскую премию по экономике получил Джон Нэш — за фундаментальный анализ равновесия в теории некооперативных игр. Позднее история жизни знаменитого математика легла в основу фильма «Игры разума», где главный герой борется с психическим заболеванием и в итоге получает признание научного сообщества.

SYSTEM SHOCK

ЖАНР	БОЕВИК ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
РАЗРАБОТЧИК	LOOKING GLASS STUDIOS / ORIGIN SYSTEMS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS

И снова будущее в стиле «киберпанк». Всем миром заправляет корпорация TriOptimum, причем ей принадлежит не только Земля, но и окрестные колонии и космические станции на орбитах планет. Редкий хакер дерзнет вторгнуться в секретные файлы, а тот, кто все-таки попробует, будет немедленно отловлен и поставлен перед выбором: тюрьма или небольшая миссия, которую неплохо бы не афишировать.

Разве ж мог взломщик подозревать, что задача будет заключаться в блокировке модуля, отвечающего за мораль и этику искусственного интеллекта SHODAN, управляющего космической станции «Цитадель». Результат не заставил себя ждать — вскоре население станции было частично истреблено, частично зомбировано, в лабораториях закипела разработка мутагенного вируса, а в сторону матушки Земли нацелился гигантский промышленный лазер.

Единственный, кто остался в живых, — пресловутый хакер, и то потому, что у SHODAN имелись на него какие-то виды. Первостепенная задача — выйти из-под контроля ИИ, а затем разрушить все его зловещие планы. И хотя заниматься этим придется с оружием наперевес, назвать System Shock просто боевиком не поворачивается язык.

Истребление монстров — лишь малая часть того, чем придется заниматься по мере прохождения. Взлом компьютеров, разгадывание головоломок, путешествия по виртуальному пространству... Именно в System Shock впервые применили способ подачи сюжета через оставленные тут и там дневники персонажей. Читая чужую почту и прослушивая аудиозаписи, игрок по крупицам восстанавливал произошедшие события.

И в отличие от псевдотрехмерного Doom здесь можно было смотреть вверх и вниз, прыгать, приседать и даже смещаться в сторону, заглядывая за угол. А полеты в киберпространстве и вовсе отрицали понятие пола с потолком, чем-то напоминая игровой процесс Descent. Еще бы управление было поудобнее...

Что было дальше: очень многое. Душераздирающая вторая часть, регулярно занимающая почетные места в хит-парадах самых страшных игр. Великолепный Deus Ex, позаимствовавший из System Shock немало элементов игровой механики. И, конечно же, две части BioShock, которые ушли в сторону от тематики киберпанка и космоса, но сохранили немало общего с легендарной предшественницей.







JAGGED ALLIANCE

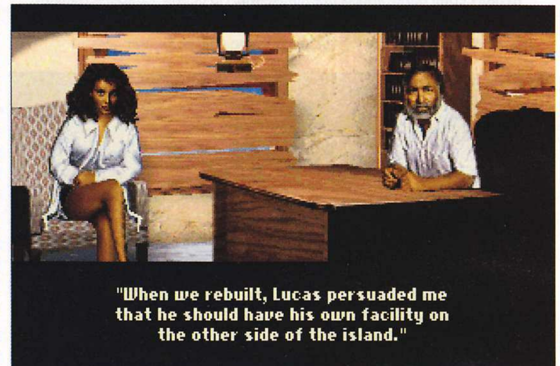
ЖАНР	ПОШАГОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	MADLAB SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	SIR-TECH SOFTWARE

Иногда ядерные испытания на тропических островах дают неожиданные последствия. Например, на одном из них, именуемом Метавира, появились новые растения, обладающие сильными целебными свойствами. Ими тут же заинтересовались ученые, но, к сожалению, не только они — так уж получилось, что лаборатории по переработке ценных ростков захватил ушлый делец Лукас Сантино, заселив остров вооруженной охраной. Бывшим владельцам предприятия не остается ничего иного, как собрать остатки средств и обратиться за помощью к наемникам.

Все, что у нас есть поначалу, — это чемодан денег и доступ к сайту агентства A.I.M., предоставляющего услуги профессиональных головорезов. Личностей одна ярче другой. Денег они хотят много, да к тому же ежедневно, так что планирование бюджета — одна из важнейших задач. Причем поначалу многие бойцы высокого уровня просто оказываются идти на задание, кто оправдываясь срочными поручениями жены, а кто и говоря прямо: «Я не знаю, каков ты в деле, так что извини, рисковать не намерен». И пока авторитет невысок, довольствоваться приходится кривоглазыми паралитиками из самых низов списка.

Но когда отряд будет набран, можно высаживаться на остров и приступать к главному блюду — тактическим боям. Они в чем-то напоминают о вышедшем в том же году X-Com Defense, но здесь мы сражаемся не с большеголовыми пришельцами, а со вполне обычными людьми. И тактические задачки в среднем гораздо сложнее. Скажем, успеть захватить комплекс построек, не позволив никому из врагов добежать до рычага и взорвать все к хемульей бабушке, — иначе лишимся прибыли. Все последующие игры серии и ее подражатели относились к игроку куда снисходительнее.

Что было дальше: дополнение Deadly Games, вторая часть и дополнение к ней Unfinished Business. Затем серия переехала в Россию, где было создано еще одно дополнение Wildfire и многочисленные последователи: серия Silent Storm, «Джаз: Работа по найму», «Бригада E5» с продолжениями.





UFO: ENEMY UNKNOWN

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	MYTHOS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	MICROPROSE

На дворе — конец второй тысячелетия. Вы возглавляете международную службу X-COM, отвечающую за оборону Земли от пришельцев. Это наполовину военная, наполовину научная организация, со своими базами, лабораториями, заводами и группами экстренного реагирования. В удачный день удается сбить несколько тарелок, вылететь на место крушения командой спецназа, зачистить уцелевших инопланетян и вернуться с трофеями — на радость ученым и инженерам. В плохой — пришельцы устроят террор в многолюдной местности, правительства урежут финансирование, а то и заключат с гостями из космоса какой-нибудь тайный договор.

Игра состояла из двух частей. В *стратегической* по центру экрана неторопливо вращался земной шар, где можно было размещать базы, следить за перемещением НЛО, вызывать перехватчики, вести разведку, развивать экономику и науку. Иногда для выживания требовалось даже производить оружие... на продажу, чтобы хоть как-то свести концы с концами и расплатиться за аренду баз.

Когда транспортный корабль высаживал десант на место крушения или террора, игра переключалась в *тактическую* фазу. Реальное время сменялось пошаговым режимом с удивительно глубокой тактикой, с использованием укрытий, дымовых завес, гранат и даже компактных танков. Расслабляться не следовало даже во время своего хода: враги реагировали на наши передвижения и вполне могли открыть огонь, увидев выглянувшего из-за угла спецназовца.

Исследуя вражеское оружие, допрашивая взятых в плен пришельцев и развивая технологии, мы шаг за шагом продвигаемся по сюжету. Финальный аккорд — раскрыта главная база захватчиков на Марсе... перелет... высадка... масштабное сражение... победа землян. Удивительно, но факт: в UFO можно переигрывать годами, она не стареет и всякий раз увлекает с головой.

Что было дальше: вторая часть игры — Terror From the Deep — переносила события под воду, где укрылись недобитые пришельцы. Потом последовал крайне неоднозначный Apocalypse, а еще позднее — целая серия однотипных продолжений. Но серия потеряла главное: эстетику, сочные цвета и простой пошаговый режим, превратившись в перегруженный симулятор беготни по серым коридорам.













ПОКА МЫ ИГРАЛИ В UFO И JAGGED ALLIANCE...

- С космодрома Байконур запущены пилотируемые космические корабли СОЮЗ ТМ-18 и СОЮЗ ТМ-19 с масштабной программой научных исследований.
- После отказа в помиловании расстрелян известный маньяк Андрей Чикатило, чья фамилия к сегодняшнему дню стала нарицательной.
- Официально зарегистрирована доменная зона RU.

DOOM 2:
HELL ON EARTH

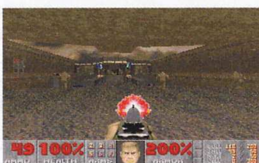
ЖАНР — БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК — ID SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ — GT INTERACTIVE SOFTWARE

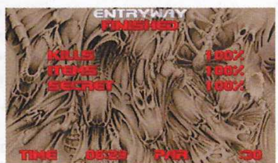
Нередко бывает, что продолжение убивает изначальную идею. Реже – умело продолжает ее. И уж в совсем единичных случаях – раскрывает ее шире прежнего, будто бы говоря: «Вот что должно было быть!» В случае с Doom, вероятно, секрет кроется в новизне самого жанра, стремительно рождавшегося в те годы. Первая игра стала прорывом и на весь мир провозгласила 3D-боевик, закрепив успех Wolfenstein. Вторая же ушла в глубину, многократно переплюнув оригинал. Несравненный дизайн уровней, лаконичных и оригинальных одновременно. Знакомое оружие. Новые формы инфернальной жизни... Постоянное напряжение... Величественная и вместе с тем тревожная музыка – удачная настолько, что по сей день в интернете можно найти ее табулатуры, подобранные поклонниками для акустической гитары...

...и очень высокая сложность. С тех пор разработчики приучились беречь игрока, подкидывать ему утешительные призы, участливо держать за ручку и вести к финальным титрам. Но тогда игроку бросали вызов, и ответить удавалось не всякому. Вот скажите, вы прошли Doom 2? На Ultra Violence? Без кодов? Ну, или включили код idclip один-единственный раз, чтобы полюбоваться насаженной на кол головой Ромеро? Тогда позвольте пожать вам руку. Много ли игр с тех пор предлагали пройти настолько серьезное испытание? Считанные единицы.

Что было дальше: Doom лег на дно на десять лет, прежде чем появилась на свет третья часть. Технологичная, но достаточно невнятная – «да, но не о-го-го». Расцвет серии пришелся на 1994-й год, и, хотя студия id Software жива по сей день, ничего столь же грандиозного она пока не предложила.









FULL THROTTLE

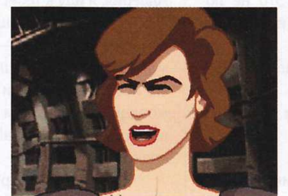
ЖАНР — КВЕСТ
РАЗРАБОТЧИК — LUCASARTS
ИЗДАТЕЛЬ — LUCASARTS

Крутой байкер Бен попал в переделку. Мало того, что его банду подписали эскортировать Малькольма Корли, основателя компании «Корли Моторз», последнего производителя мотоциклов в стране, так его самого еще и ищет полиция по обвинению в убийстве оного. Правда, Бен успел поговорить с умирающим Малькольмом, но легче от этого не стало. Теперь ему надо не только сделать сто двадцать два дела и отмыть свое доброе имя, но и попасть на совет директоров «Корли Моторз», чтобы столь близкие его сердцу байки продолжили поступать в продажу. Конечно же, это у него получится!

LucasArts подошла к вопросу предельно серьезно. Впервые в истории игр на озвучку пригласили профессиональных актеров, в том числе – Марка Хэмилла, который для разнообразия стал главным злодеем. Музыкальное оформление тоже было заказано профессионалам – рок-группе Gone Jackals. Основательно поработали над интерфейсом, игровым процессом и получили откровенный шедевр, заслуженно завоевавший сердца миллионов.

Что было дальше: весной 2000 года LucasArts начала производство Full Throttle: Payback, официального продолжения сюжета оригинала. Потом проект сменил руководителя и был заморожен. Потом последовал анонс Full Throttle II: Hell on Wheels и еще раз сменился руководитель. Ничто из перечисленного так и не появилось на свет, но и не было официально закрыто. Будем надеяться, когда-нибудь мы сможем погонять в обновленный «Полный газ».









АЗЕРОТ — ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ



ЧАСТЬ XXXVI

(НАЧАЛО — В ПРЕДЫДУЩИХ НОМЕРАХ «ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»)

Рыцарь смерти Артас, ведомый приказами демона Тихондрия, вновь объединяет рассеявшийся Культ Проклятых. Ссыпав останки бывшего предводителя культа Кел-Тузада в королевскую урну, он повез ее к знаменитым эльфийским лунным колодцам с тем, чтобы воскресить старого мага и сделать его личем. Эльфы во главе с разведчицей Сильваной долго оказывали сопротивление, но волшебные врата в лесное королевство пали, и Плеть вошла в леса Кель-Таласа.

ОСКВЕРНЕНИЕ КЕЛЬ-ТАЛАСА

— Эти глупые эльфы сидят на моем лунном колодце, — сказал Артас, наблюдая, как нежить наводит переправу из сцепившихся руками и ногами мертвецов. — Почему они не ушли и не согласились на переговоры, когда мы им предлагали?

«Нам нечего им предложить, — прошелестел бесплотный голос Кел-Тузада. — Мы некрасивые и плохо пахнем. Это не по-эльфийски. Так что они не сдадутся и не пойдут на переговоры».

— Ну что ж... Значит, наша задача сильно упрощается.

Рыцарь сделал знак, и повозки двинулись по мясным понтонам.

Сильвана с отрядом разведчиков ждала Артаса у опушки леса.

— Остановись, мерзкое чудовище! — вскричала она. — Тебе никогда не добраться до нашего города!

— Опять эта шумная эльфийка, — поморщился Артас. — Судя по их головным повязкам, они вознамерились достойно умереть в бою. Кое-кого ждет большой сюрприз. В атаку!

Вскоре из защитников леса в живых осталась только Сильвана. Ее соратники неловко поднимались с земли, подхватывая собственные отрубленные конечности, и занимали места в отрядах нежити.

— Ты храбро оборонялась, — проговорил Артас, вынимая рунный меч. — Но от твоих героических криков у меня зубы ломит. Почему нельзя было сражаться молча? Я негодую. У меня, знаешь, тоже есть чувства.

— Довольно болтовни, — ответила мрачно Сильвана. — Раз уж достал меч, так действуй. Аллерия, я иду к тебе!

— Э нет! Не идешь, — перебил ее принц, замахиваясь мечом. — Все твои эльфы уже на моей службе. Думаешь, ты особенная? Радуйся, ибо после смерти ты станешь куда более могущественной, чем могла вообразить. Поднимись же, Сильвана! Быть тебе баньши, холодной и скользкой.

— Ну ты и гад, Артас, — ответила баньши, взлетая в воздух. — Я с тобой еще разберусь. Ты у меня еще попляшешь... Негодяи, куда вы меня тащите?

Упыри в этот момент как раз сгружали тело Сильваны в один из мясных фургонов.

— Я тебе сдаться предлагал? Предлагал, — начал загибать пальцы Артас. — Я просил пропустить нас к колодцу мирно? Просил. Я говорил, что хуже будет? Говорил. Ну вот, теперь не обижайся.

Баньши ответила мрачным воплем.

— А за хорошее поведение я тебя, может быть, позже переведу в темные следопыты. За мной, моя ненаглядная! Нас ждут великие дела!

Вечером того же дня Плеть осадила Луносвет.

— Жители города, — выкликнул Артас. — Откройте ворота! Нам срочно нужно попасть к вашему колодцу по важному делу.

В ответ застучали барабаны и полетели стрелы.

— До них как-то туго доходит, — пожаловался Артас и приказал начинать штурм.

Мясные повозки стали метать свое мерзкое содержимое, а Сильвана подплыла к воротам и несколькими мрачными песнями обрушила их. Оглушенные эльфы, хватаясь за остроконечные уши, бросились в глубь города.

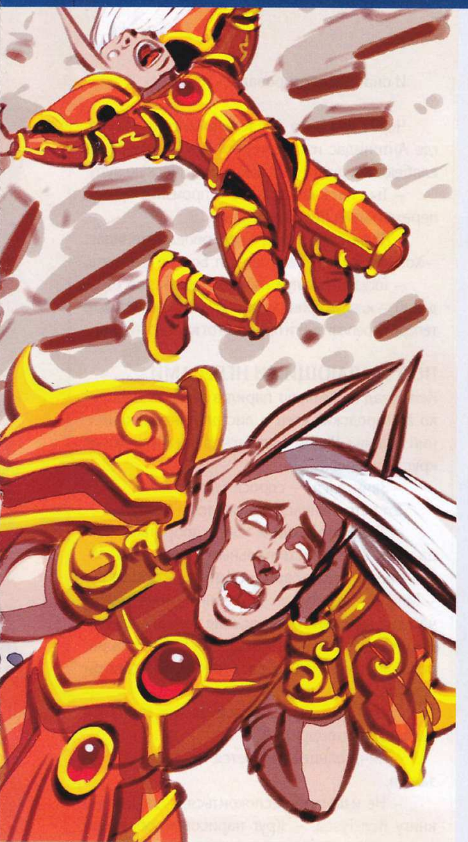
— Вот теперь, похоже, дошло, — кивнул принц. — Неплохо спето для начинающей баньши.

— Спето, не спорю, — ревниво заметил Кел-Тузад. — Действительно спето, но, если говорить беспристрастно, спето очень средне.

Когда пали последние големы-стражи, охраняющие покой лунного колодца, Артас подошел к водной глади и начал раскупоривать королевскую урну, приговаривая: «У големов... нет проблемов...»

— Согласно последней воле Кел-Тузада, я развеиваю его прах над лунным колодцем, куда он так давно мечтал попасть, — сказал принц, когда каменная крышка слетела с урны. — Да будут помнить его вечно, как и всех паладинов, павших в эпоху Первой войны.

Под взглядом парящей поодаль Сильваны он перевернул урну и вытряхнул в колодец



мощи Кел-Тузада. Порыв ветра бросил остатки королевского пепла Артасу на грудь.

«При чем тут Первая война? – прошептал недовольно Кел-Тузад. – Зачем тебе все надо превращать в цирк?»

Но злился он недолго, так как магия эльфов начинала действовать. Вода в колодце забурлила. Сияя ледяным огнем в глазах, на бортик выбрался лич.

– С легким паром, – поздравил его Артас. – Костей не ломит?

– Я снова живой! – прогромыхал Кел-Тузад. – Я и теперь живее всех живых!

– Как так? – закричала Сильвана. – Вы осквернили наши леса, разрушили Кель-Талас и испоганили колодец ради того, чтобы сотворить одного занюханного лича?

– Отныне в нашем отряде новое правило, – молвил принц, нахмурившись. – Самые занудливые баньши идут в арьергарде. А теперь, когда ты снова во плоти, любезный Кел-Тузад, расскажи мне, кто такие повелители ужаса и как они воюют против Короля-Лича.

– Не здесь, – зашипел лич. – В наши дни даже колодцы могут иметь уши, а любознательные баньши и вовсе обходятся без них. Ты все узнаешь в свое время.

К разговору о демонах лич вернулся лишь через несколько дней, когда армия Плети уже покинула Кель-Талас и углубилась в холодные горы.

– Давно хотел узнать, – сказал личу Артас. – Почему тебя не огорчает тот факт, что я тебя однажды по законам военного времени шлепнул?

– Ну, ты ведь меня потом починил, – ответил Кел-Тузад, помахивая на лету оборками синих юбок. – И потом, меня предупредили, что так будет. Король-Лич знал, что ты будешь его командиром, еще когда Плети и в проекте не было.

– А демоны-то? С чего они так раскомандовались?

– Повелители ужаса присматривают за моим господином, пока он трудится, чтобы обеспечить достойную встречу Пылающему легиону. Интересная это организация: безумные орды демонов разных видов, бесчисленное количество покоренных миров и... Король-Лич, таскающий тут для них из огня каштаны.

– Выходит, вся эта возня с Плетью – только ради того, чтобы армии демонов было легче завоевывать мир? – удивился Артас. – Но, если этот Легион такой могучий, к чему такие сложности? Почему они не хотят просто прийти и все разрушить?

– Ленивые хвостатые твари, сэр, – кивнул лич. – Сначала мы для них делаем грязную работу, а потом они на все готовое прибывают через порталы. Кстати, судя по тому, что мы тут не одни, один из этих порталов неподалеку.

Дорогу передовому отряду Плети преграждала группа боевито настроенных орков. Они красноречиво помахивали топорами и грозно зыркали красными глазами из-под кустистых бровей.

– Мы мастера кровавых лезвий, хранители портала, верные слуги Пылающего легиона! – прорычал один из них. – Вы вторглись в священное место. Приготовьтесь вкусить ярость топора и умереть!

– Постойте, это явное недоразумение! – воскликнул Артас. – Нам не обязательно ссориться! Сказать по правде, мы ведь тоже слуги Пылающего легиона. Однако о вас мне не докладывали.

Но на орков известие о причастности Артаса к делам демонов не произвело впечатление. С воплями они ринулись в бой.

– Чего это они? – спросил принц у Кел-Тузада, когда отряд Плети продолжил путь.

– О, это долгая и запутанная история, – вздохнул лич, выпустив облачко пара. – Скажем так, они не знают, что уже давно уволены со службы. А вот и врата, соединяющие наши миры.

Лич осторожно подкрался к каменному порталу и прислушался. Потом сложил костяные руки рупором и крикнул в зеленый переливающийся туман:

– Архимонда позовите, пожалуйста, к порталу!

Зеленый водоворот сгустился, и в нем показалось изображение. Некоторое время картинка прыгала, пока в кадре не появилась мрачная физиономия эредара.

– Если это опять вы, гнусные орки, то, клянусь, я разорву ваши пасти и вырву глаза! Всю жизнь лечебные травки собирать будете!.. Почему лич? Кто такой?

– Я Кел-Тузад, – молвил лич, склонившись. – И я буду вашим личным призывателем на ближайшую неделю. Дайте мне лишь нужное заклинание, и я переверну основы мира.

– Заклинание ты найдешь в книге Медива, в Даларане, – сухо сказал Архимонд. – А волшебников гони из города в шею.

– С радостью, – еще ниже склонился Кел-Тузад. – Наконец-то коллеги оценят по достоинству мои познания в магии.

– С радостью или без радости – это меня не волнует. У тебя три дня, – сказал эредар и отключил связь.

ОСАДА ДАЛАРАНА

– Сдавайтесь, вы окружены, и все такое! – кричал Артас. – А если не откроете, моя баньши как дунет – все ваши купола разлетятся!

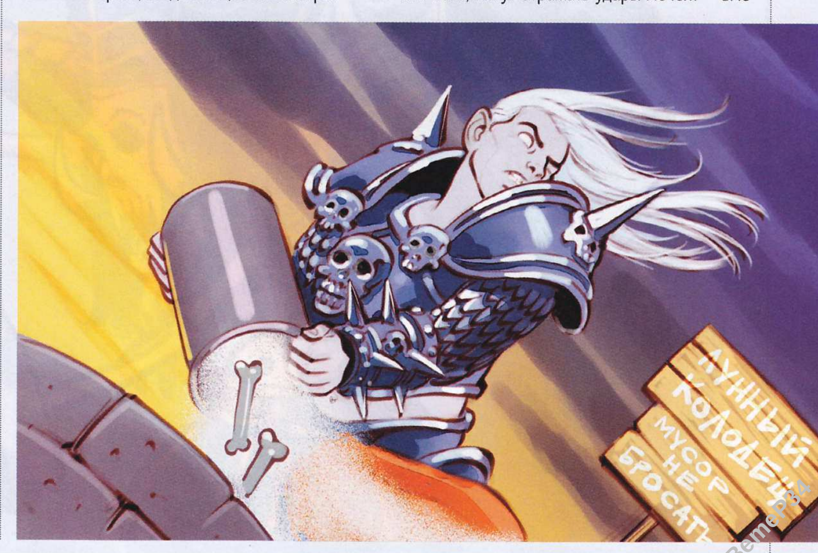
Окошко в фиолетовой башне распахнулось, и в нем показался верховный маг Антонидас в остроконечном колпаке.

– А, это ты, Артас, – сказал он, зевнув. – Рад тебя видеть. Как там здоровье твоего достойного отца? Не кашляет?

– Молодец, красиво подколол, – ответил принц. – Эта шутка перестала быть смешной после сто первого раза. Открывайте ворота, и без всяких там глупостей в эльфийском духе.

– У нас мертвецов в городе не жалуют, – ответил Антонидас. – Так что чешите отсюда подобру-поздорову. А попробуете войти, наши энергетические поля распылят всю твою некроармию.

– А волшебники, которые поддерживают эти поля, могут отражать удары мечей? – вме-





шался в разговор Кел-Тузад. — А то мы сейчас собираемся это проверить.

Антонидас захлопнул окно и обернулся к Джайне.

— Так и знал — что-нибудь забуду, — мрачно сказал архимаг. — Они знают про медиумов. Эти твари будут уничтожать наших магов одного за другим. Теперь, что бы мы ни делали, Даларан падет.

— Сколько у нас времени? — спросила Джайна.

— Час. Максимум два.

В фиолетовый зал ворвался растрепанный Кель-Тас.

— Твой молодой человек меня нервирует, Джайна! — крикнул он. — Не подумай, что я жалуюсь, но сначала он уничтожил мою страну, а теперь пришел сюда. Вы что, поссорились? Может, ты все-таки подумаешь о том, чтобы с ним расстаться? Или сердцу не прикажешь, как говорят у вас, людей?

— Сбавь обороты, принц, — ответила Джайна. — У тебя все равно не было шансов с самого начала.

— Адмиральская дочь, не ходи гулять в полночь, — продолжал Кель-Тас. — От вас одни неприятности. Я долго терпел людские заскоки, но знаете что — идите вы все в Круговерть! Отныне мы, эльфы, будем жить как сами захотим.

С этими словами он развернулся и ушел. Архимаг и Джайна некоторое время смотрели друг на друга.

— Может, мне поговорить с Артасом? — неуверенно спросила Джаина. — Хотя, конечно, да, глупая идея. Раз такое дело, я, наверное, тоже пойду. Должен же кто-то руководить эвакуацией.

И она телепортировалась прочь.

Через два часа Артас вломился в башню, где Антонидас из последних сил удерживал в слабеющих руках противонекротическую ауру.

— Ты стал слаб, старик, — произнес принц, перехватывая Ледяную Скорбь.

— Да и ты уже не тот, — прохрипел Антонидас. — Хотя нет, видок у тебя еще тот. Больно смотреть.

— Тогда я, пожалуй, избавлю тебя от этих страданий, — кивнул принц и взмахнул мечом. — Ну вот, теперь переплет книги придется от крови оттирать...

ПОД ПЫЛАЮЩИМИ НЕБЕСАМИ

Кел-Тузад задумчиво парил в воздухе недалеко от городских стен и листал книгу заклинаний Медива. Рядом был расчерчен магический круг. Вечерело.

— Зачитался? — спросил Артас лича.

Тот встрепенулся, задумался и кивнул.

— Я до этой книги хотел добраться, когда еще был действительным членом коллегии магов Фиолетовой цитадели, — сказал он. — Медив — это голова. Гениальный труд. Глубочайшие познания в магии, и не только в призывании демонов. Превосходные иллюстрации, особенно во вкладках-разворотах. Вот, смотри — мисс Суккуба прошлого года!

Рядом распахнулся портал, из которого выбрался Тихондрий.

— Лич, солнце склоняется. Нам пора! — сказал он.

— Не извольте беспокоиться, — захлопнул книгу Кел-Тузад. — Круг нарисован, обелиски расставлены. Сделаем в лучшем виде.

— Приди же, Архимонд! — взывал лич, паря среди фиолетового пламени. — Приди и добавь огня нашей вечеринке!

Громыхнул гром, и появившийся в круге призыва Архимонд громогласно объявил:

— Трепещите, смертные! Само зло пришло в ваш мир! Гнев мой падет на вас стремительным молотом, и не будет вам спасения! Нельзя было предупредить? Я душ принимал! Понабрали призывателей по объявлению... Тихондрий, принеси мне полотенце.

— О великий, к началу операции «Буря в пустоте» все готово! — склонился Тихондрий у ног эредара.

— Ладно, — сказал Архимонд, смягчаясь. — Король-Лич свое дело сделал и теперь нам больше не нужен. А мне надо размяться.

Архимонд отошел в сторонку, быстро слепил из песка миниатюрную копию Даларана и начал увлеченно пинать его. С каждой рассыпавшейся песочной башней обрушивалась и башня в Даларане.

— Какой бессмысленный расход башен, — задумчиво сказал Кел-Тузад. — Но ничего не поделаешь, хобби у него такое — разрушать города. Хорошо выдержанный эредар дворцов строить не станет!

— А мне не понравились его слова о том, что Король-Лич больше не нужен, — сказал Артас. — Что за шутки? Как же мы теперь?

— Без паники, — шепнул Кел-Тузад. — Король-Лич своих не бросает. Отправляйся в Калимдор.

СУДЬБА ПЛАМЕНИ И ПЕЧАЛИ

Размахивая двумя зелеными клинками и почесывая лезвиями татуировки, эльф с черной повязкой на глазах шагал по тропинке и громко разговаривал сам с собой:

— Да, брат как-то недобро с тобой говорил. Но посмотри на это с другой стороны, моя радость. Теперь ты хотя бы свободен. Теперь ты можешь доказать, что исправился! Надо только придумать как. Но мы им всем докажем!



— Докажи сначала себе...

— Кто здесь?!

Машинально вскинув глефы, эльф обернулся и сквозь повязку уставился на Артаса. Рыцарь смерти сидел на своем скелетообразном коне и, ухмыляясь, разглядывал эльфа сверху вниз.

— От тебя пахнет смертью, человек, — огрызнулся Иллидан. — Фасоль до добра не доведет.

— А ты куда-то направляешься или просто идешь куда глаза глядят? — спросил Артас с невинным видом.



— Давно твоя лошадь на диете? — парировал Иллидан.

— Интересные клинки. У кого стянул? Ты, наверное, сразу положил на них глаз.

— Хорошую краску для волос сейчас нелегко достать, — ответил эльф, начиная выходить из себя.

— Это ты правильно сказал, — кивнул Артас, тряхнув седой шевелюрой. — Прямо не в бровь, а в глаз. Где уж нам до твоего радикально черного цвета... с зеленоватым отливом.

— Осторожнее, смертный! — предупредил эльф. — Я немного нервный после десяти тысяч лет темницы!

— Там, наверное, было темно хоть глаза выколи, — сочувственно покачал головой Артас.

— Значит, ты у нас такой зрячий... — сказал Иллидан. — Ну так сейчас будешь слепой!

И он ринулся к Артасу.

— Вот и правильно, — одобрительно сказал Артас. — Чего лясы точить?

Он пришпорил коня и, размахивая рунным мечом, поскакал навстречу Иллидану. Зазвенели клинки.

Примерно через полчаса боя Иллидан и Артас на подгибающихся ногах разошлись в стороны и присели на траву, тяжело дыша.

— Как-то неинтересно драться до вечера, — подвел итог Иллидан. — Предлагаю ничью. Ты чего хотел-то?

— Есть один демон, которого я предпочел бы видеть мертвым, — объяснил Артас. — Ты ведь знаешь этих демонов, за ними нужен глаз да глаз. А о тебе давно ходит репутация специалиста по таким щекотливым вопросам. Клиента зовут Тихондрий.

— Думаешь, я стану охотиться на какого-то демона просто так, за красивые глаза? — спросил Иллидан. — Мне-то что с этого?

— Есть один артефакт, который, я уверен, ты хотел бы видеть в своей коллекции. Череп Гул-Дана. Слышал о таком? Но клиента не удастся опоить или оглушить. Снять необходимо с тела.

— Хорошо, — кивнул Иллидан и встал, подхватив глефы. — Скажи мне, где искать этого Тихондрия. Можешь считать, что он уже мертв.

Продолжение следует...

НОВОСТИ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Если б я имел коня, это был бы номер

ЕЩЕ ОДНА ЛОШАДКА ЗА ЧЕТВЕРТЬ СОТНИ

В EverQuest II появилась своя версия ездового животного за $25



Sony Online Entertainment начала продавать в EverQuest II ездовых тигров. Выбрав понравившегося зверя из трех вариантов, игрок может заплатить 25 000 единиц «станционной валюты», эквивалентной $25, и получить желаемое.

Если вы читали наши новости за последние два месяца, то, скорее всего, испытываете дежа вю. Да, нам тоже пришли на ум звездные скакуны Азерота, недавно выложенные Blizzard на прилавок за те же $25 и расходящиеся, как горячие пирожки. Особую пикантность ситуации придает тот факт, что после той «конской» распродажи на форумах EverQuest II игроки всячески порицали инициативу Blizzard и убеждали друг друга, что «вот, в нашей игре – никогда!» Два месяца продлилось это «никогда».

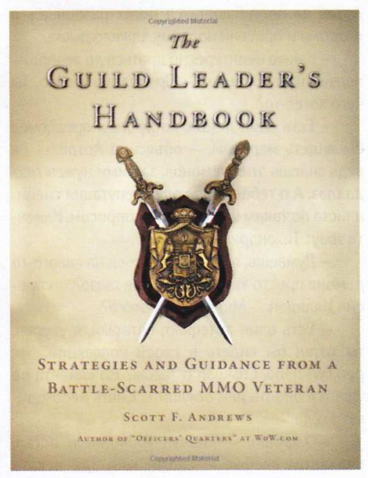
Сходство становится стопроцентным, если уточнить, что ездовые звери от Sony Online Entertainment тоже привязываются не к персонажу, а к учетной записи в целом. Но разработчики тут пошли еще чуть дальше и разделили зверей на два подтипа – бойцовый (Fierce) усиливает пять боевых параметров героя, а магический (Arcane) – повышает характеристики, завязанные на волшебстве.

Удалось ли SOE «нарубить» на тиграх столько же долларов, сколько Blizzard на пегасах – это науке не известно. Но то, что эпидемии «лошадей за четвертак» стоит ожидать и в других онлайновых играх, – это совершенно ясно.

Данко для чайников

ВЫШЕЛ УЧЕБНИК ПО УПРАВЛЕНИЮ ГИЛЬДИЕЙ

На 216 мелко исписанных страницах собрана вся мудрость вождей World of Warcraft



Очень необычный учебник по World of Warcraft выпустило недавно издательство No Starch Press. Он предназначен не для тех, кто хочет накопить побольше золота, не для тех, кто желает выполнить побольше достижений или как можно быстрее добраться до высшего уровня. Учебник этот предназначен исключительно для мастеров игровых гильдий, которые желают знать, как железной (или какой получится) рукой привести свою организацию к вершинам успеха.

Автор учебника – Скотт Эндрюс, давний автор колонок «Каюта офицеров» для сайта WoW.com и глава одной из старейших гильдий Азерота. На 216 страницах своего учебника «Как быть лидером гильдии World of Warcraft (теперь – в удобной книжной форме)» он рассказал и о том, как поддерживать имидж гильдии, и о том, как правильно раздавать добычу, и даже о том, что делать с самыми требовательными игроками – любителями отыгрыша.

Не исключено, что его учебник пригодится далеко не только обитателям Азерота. Игры устроены по разному, но люди одинаковы везде. Жаль только, что пока ничего не слышно о том, чтобы какое-нибудь местное издательство взялось за локализацию учебника. Не знаю, как на других серверах русской вкладки, а на Азурегосе с хорошими гильдиями и умелыми пастырями дела обстоят сложно.

В двух словах



- Blizzard открывает систему дистанционного доступа к аукционам World of Warcraft через броузер или iPod/iPad. Просмотр товаров будет бесплатным, а за возможность «покупать и продавать» придется выложить три доллара в месяц.
- Исполнительный директор Electronic Arts Джон Ричительло, подтвердил, что выхода игры Star Wars: The Old Republic не стоит ждать как минимум до апреля 2011 года.
- Компания Cryptic, нынче известная онлайновыми мирами Champions Online и Star Trek Online, сообщила, что вскоре анонсирует новую MMO.
- В очередном обновлении Aion: Tower of Eternity разработчики добавили квестов и увеличили скорость развития героя. Кроме того, несколько игровых серверов слиты воедино «по соображениям баланса».
- Компания GameKiss закрыла находящийся в стадии бета-теста боевой виртуальный мир NIDA Online.
- В EVE Online из-за программной ошибки после очередной перезагрузки серверов из вселенной начали бесследно пропадать вещи и рыночные приказы. Разработчики срочно отключили миры и исправили ошибку, но 114 000 «ложечек» (0.0071% всех игровых предметов) пропали без следа.
- Джон Джейкобс, известный в Planet Kalypso под именем Neverdie решил продать свой астероид-клуб, который был куплен им в 2005 году за сто тысяч долларов. По неофициальным данным, за астероид он хочет получить миллион долларов.

Вас тут не стояло

GAMES WORKSHOP ПОДАЕТ В СУД НА ПОРТАЛ WARHAMMERALLIANCE

Старейший фанатский сайт по Warhammer Online обвиняют в «киберсквоттинге» и «нечестной конкуренции»

Совершенно кафкианские истории творятся нынче вокруг торговой марки Warhammer. Ее владельцы из компании Games Workshop подали в суд на фанатский сайт Warhammer Alliance, посвященный виртуальному миру от Mythic. В иске владелец сайта – компания Curse обвиняется в «киберсквоттинге», нечестной конкуренции и незаконном использовании слова Warhammer. По мнению ответчика слова «Warhammer Alliance» могут заставить публику думать, что сайт состоит в альянсе с Games Workshop.

Обвинения в киберсквоттинге звучат особенно дико, если вспомнить, что Warhammer Alliance был основан в 2005 году на обломках существовавшего еще раньше сайта игры, когда ее разрабатывала (и закрыла) студия Climax. Теперь это один из самых авторитетных порталов по игровой вселенной и крупнейший склад модификаций.

В своем открытом письме основатель сайта Шелби Кардозо уличил истца во лжи. В своем иске они заявили, что лишь недавно впервые узнали о существовании Warhammer Alliance, тогда как еще в 2005 году он договорился с управляющим по лицензированию Games Workshop Эриком Могенсеном об условиях работы сайта и даже взял у него несколько интервью. А теперь – «мы вас знать не знаем и подаем на вас в суд».

Вы можете себе представить, чтобы, например, Blizzard подала в суд на крупный фан-сайт WoW? Иначе как пиар-харакири такой шаг не назовешь, но, похоже, для Games Workshop «отстрел» энтузиастов вселенной Warhammer – обычное дело. За ними уже числится немало подобных случаев. Так, недавно сайт настольных игр Boardgamegeek вынужден был убрать материалы по Warhammer. В 2007 году Games Workshop внезапно запретили уже снятый фанатский некоммерческий фильм, и это после того, как сами же разрешили его съемку.

Давно уже что-то неладно в этом королевстве. И если Mythic с Electronic Arts в ближайшее время не вмешаются в ситуацию и не защитят крупнейший фан-сайт по собственной игре, это будет означать, что дела в Warhammer плохи, а Warhammer Online в ближайшем времени может пойти на дно.



Игра с нулевой суммой

ALGANON «ПРИДЕЛАЛ НОГИ» ПРЕСС-РЕЛИЗУ BIOWARE

А BioWare, в свою очередь, позаимствовала его у Sony Online Entertainment



Презабавнейший скандал произошел намедни в сфере пиара онлайновых игр. Началось все с того, что Дерека Смарта, одиозного разработчика и нового руководителя печально известного (в том числе скандалами) онлайнового мира Alganon, уличили в плагиате.

Глазастый ведущий игрового блоаг Kill Ten Rats заподозрил неладное, когда прочитал в пресс-релизе, посвященном запуску обновленного Alganon: «По традиции массовые многопользовательские онлайновые игры включали в себя три базовых элемента игрового процесса: бой, исследование и развитие персонажа. А Alganon мы добавили четвертый элемент – сюжет».

И действительно, не далее как два года назад глава BioWare Рэй Музика почти такими же словами анонсировал Star Wars: The Old Republic. Тут поднялся галдеж и лай, и наутро, обнаружив в своей почте кучу писем, Дерек Смарт сделал заявление. Высказался он в следующем духе: «Тоже мне, большое дело. В пресс-релизах постоянно копируются удачные выражения. А шумуто подняли, как будто пиарщики BioWare сами придумали эти фразы, а не позаимствовали их у SOE, которая точно теми же словами описывала EverQuest II в 2004 году».

И действительно, пиарщики Sony тоже говорили про сюжет, как четвертый элемент к трем столпам MMORPG! Неужели действительно среди авторов пресс-релизов цветет махровым цветом взаимное передирание фраз, истоки которых, возможно, прослеживаются до игр библейских времен?

Действительно, кто читает эти пресс-релизы? Уж точно не игроки. Выходит, сотрудники Quest Online не так уж и виноваты. Однако пиарщик Sirens, написавший для Alganon злополучный релиз, уже публично покаялся, признав, что невнимательным отношением к сочинению текстов подвел и команду, и Дерека Смарта лично.

Не рубите, мужики

ОДНО ДРЕВО – ДВА МИЛЛИОНА СТРОК КОДА

Опубликованы исходники и ресурсы Ryzom



Очередная страница перевернута в судьбе красивого, но не слишком удачного мира Saga of Ryzom. Несколько месяцев назад закрывшийся мир от Nevrax был вновь запущен компанией Winch Gate Properties под названием Ryzom и на этот раз – бесплатно.

И, на случай, если великому древу Атис вновь станет нехорошо, компания решила подарить исходный код игры фонду Free Software по лицензии GNU. Теперь на файловом хранилище Free Software Foundation сложены не только два миллиона строк кода Ryzom, но и более двадцати тысяч текстур, трехмерных объектов, анимаций, эффектов частиц и других интересных и полезных вещей. Используя прилагающиеся в комплекте инструменты разработки, любой интересующийся вопросом сможет создавать собственные приключения и миры (кстати, идеи свободного творчества были реализованы еще в дополнении Ryzom Ring несколько лет назад).

Что же осталось игрокам? Сам Атис. Его Winch Gate Properties оставил при себе – географию, задания, профессии и прочие составные части игрового процесса. При этом в пресс-релизе разработчики особо упирали на то, что весь контент в Ryzom по-прежнему будет создаваться и тестироваться внутри студии, а все, что создадут любители – суть отдельный продукт, к игре отношения не имеющий.

Мы стали свидетелями первого случая, когда разработчик крупной MMO опубликовал ее исходный код и ресурсы. Так что теперь, даже если Атис зачахнет навсегда, его наследие не пропадет и сохранится в архивах Free Software.

ЕВГЕНИЙ БЛИНОВ

ALL POINTS BULLETIN (APB)

ЖАНР	ОНЛАЙНОВЫЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	REALTIME WORLDS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ELECTRONIC ARTS
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	СЕРИЯ GRAND THEFT AUTO
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	НЕТ
ДАТА ВЫХОДА В РОССИИ	1 ИЮЛЯ 2010 ГОДА

РЕЙТИНГ НАДЕЖД

Про эту игру мы впервые услышали почти четыре года назад — еще на стадии наполеоновских планов. Ну а первый официальный показ All Points Bulletin (далее — APB) состоялся в Лос-Анджелесе, на выставке E3-2009. И всего лишь год спустя разработчики уже запустили закрытый бета-тест. Мы не могли пройти мимо. Ведь посудите сами: мир, чем-то похожий на мир GTA, жесткий киберпанк — и вдобавок все это в онлайне. Гремучая смесь!



МИР, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЕМ

Где-то там, где всегда лето, раскинулся вечнозеленый город Сан-Паро. Город, где самым веским аргументом выступает не буква закона, а количество оставшихся в обойме патронов. Он погряз в бесконечных разборках и сведениях счетов, и никто не может гарантировать себе безопасность. Тут уважают тех, кто сильнее, а не умнее. Уважают тех, кто в стае. И не важно, на чьей ты стороне — закона или беззакония...

Практически в самом начале нам предстоит сделать самый главный выбор — на чью сторону встать. Правых и неправых тут нет — каждый считает, что только так можно уберечь город. Кто-то будет спасать его от беспредела полиции (в русском переводе, прошу прощения, — «криминалы»), кто-то от засилья бандитов («силовики»). Но кто есть кто? И как сделать выбор? Для этого позвольте пригласить вас на краткий курс истории Сан-Паро.

Двадцать три года назад был убит мэр города Джон Дэррен. С тех пор Сан-Паро год за годом погружался в пучину бандитского беспредела. Фактически за это время Сан-Паро поделили между собой бандитские группировки. Но два года назад Джейн Дэррен, дочь убитого мэра, была избрана новым мэром.

Она поклялась вернуть порядок на улицы любой ценой. Любой. И вот год назад был принят закон «Об обеспечении безопасности граждан», который фактически давал силовикам лицензию на убийство. С тех пор и до настоящего момента на улицах Сан-Паро идет настоящая гражданская война. Ну а пока — решать вам, на чью сторону встать: силовиков или преступников. А может, прикинуться мирным жителем и спокойно себе жить? Хотя какое уж тут «спокойно»...

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО...

— Сан-Паро — наш город. И сейчас он в беде. Чтобы помочь ему, был принят Закон об обеспечении безопасности граждан. Теперь мы силовики, защищающие эти улицы. Да, мы понимаем, что там опасно, поэтому мы разрешаем тебе не церемониться с преступниками. Арестовать преступника или убить его — решать тебе. В методах работы тебя никто не будет ограничивать. Можешь работать с нашими связными, можешь стать вольным стрелком, карающим преступников везде, где они нарушают закон. Главное для силовика — результат; и все же смотри, куда стреляешь. Мы обещали жителям города, что сделаем их жизнь безопаснее, а не наоборот. Не забывай о том, что «преторианцы» и «Прентисс Тайгерс» могут стать твоими союзниками. Их бойцы всегда приходят на помощь друзьям и единомышленникам. Работа с их связными — хороший способ не оказаться среди врагов в одиночестве. Мы — силовики. Если сегодня мы не будем лениться, то завтра Сан-Паро станет лучше и безопаснее.

...И ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

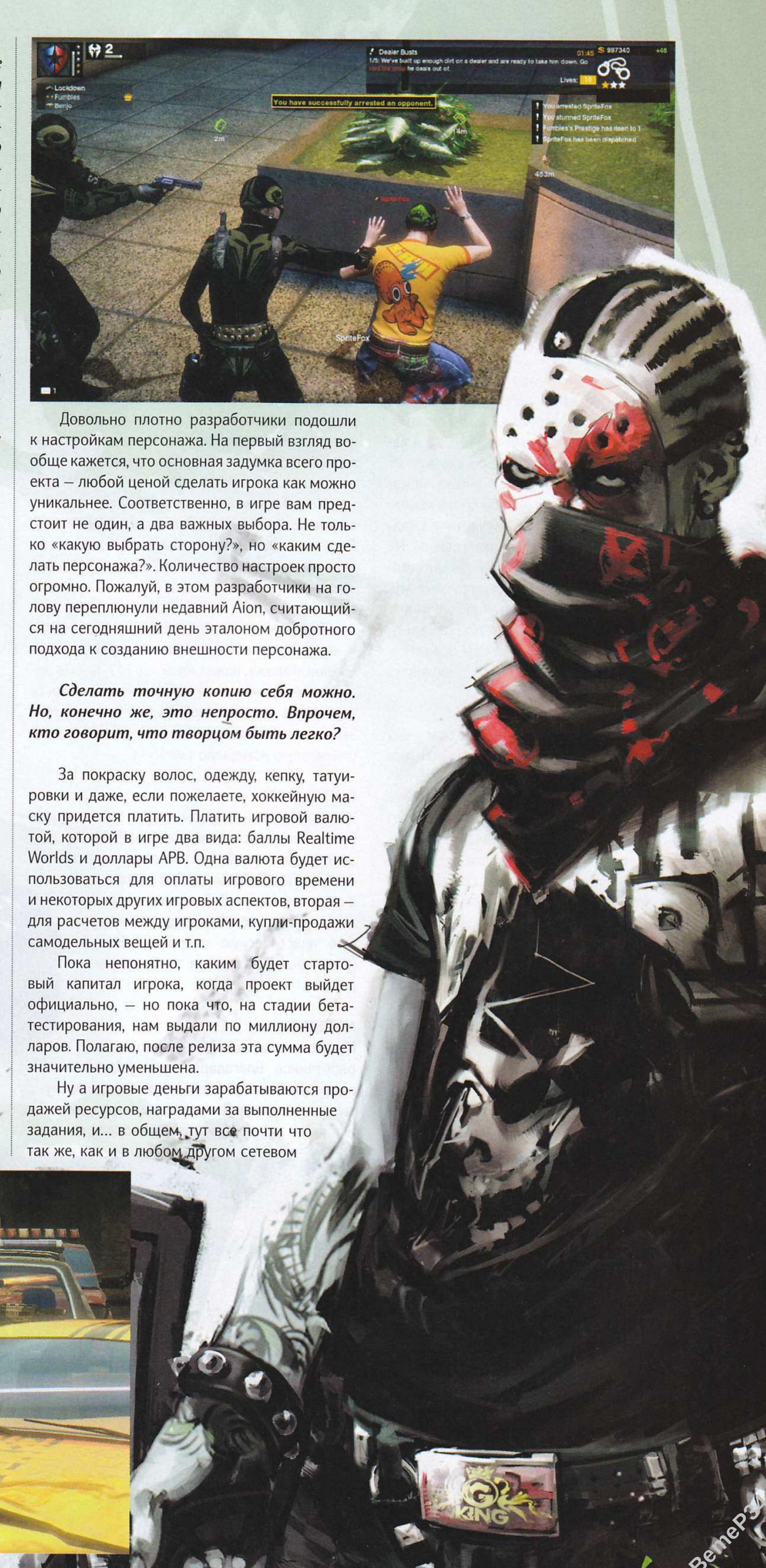
– Я знаю, ты ведь такой же, как я... Ты тоже хочешь перемен... Но как их добиться, вот в чем вопрос? Рассказываю. Тебе не нужно никаких удостоверений или разрешений. Просто нужен правильный настрой. Делай что хочешь, бери что хочешь. Крути-верти, заваривай кашу! Но будь всегда начеку, за тобой следят, и за каждым углом тебя кто-то поджидает, причем далеко не всегда это будут друзья. Впрочем, это ведь часть веселья, верно? Если сможешь выжить – тебя станут уважать. И это хорошо! У тебя будет множество соперников; чтобы обставить их, тебе всегда придется быть на передовой. Прогнуть этот город под себя можно только так. Но даже не думай о том, чтобы идти на войну в одиночку. Послушай моего совета – подружись с теми, кто здесь в почете. «Джи-кингс». «Кровь и розы». У них повсюду свои люди. Поговори с ними, попробуй им помочь – тогда они будут тебе должны. Только так, да. Перемены грядут. Но для этого придется поработать.

КАК ЖЕ ЭТО ВСЕ РАБОТАЕТ?

Мир построен по вполне понятным канонам жанра. Есть вы, есть другие игроки, и есть NPC. В роли NPC в основном выступают группировки – «Джи-кингс» и «Кровь и розы» на стороне преступников, «преторианцы» и «Прентисс Тайгерс» на стороне силовиков. Именно они призваны дать новичкам первые задания и помочь освоиться в игре. А вот забавная новинка: в APB отказались от системы уровней персонажа – расти будет степень уважения на улицах.

Разработчики сознательно ушли от уровневой системы. Со слов продюсера игры (с которым мы смогли пообщаться в Лондоне), их главная цель – заставить игроков делать себе имя в бою. Благодаря изобретательности в настройках персонажа стать узнаваемым и знаменитым. Именно это – ключевая составляющая популярности. Простых заданий, вроде «пойди туда, убей десятерых, вернись и получи приз», в игре фактически нет.

Число игроков на одном сервере решили ограничить ста тысячами, правда, сам город разбит на несколько небольших районов, в которых одновременно смогут собираться до ста человек.



Довольно плотно разработчики подошли к настройкам персонажа. На первый взгляд вообще кажется, что основная задумка всего проекта – любой ценой сделать игрока как можно уникальнее. Соответственно, в игре вам предстоит не один, а два важных выбора. Не только «какую выбрать сторону?», но «каким сделать персонажа?». Количество настроек просто огромно. Пожалуй, в этом разработчики на голову переплюнули недавний Aion, считающийся на сегодняшний день эталоном добротного подхода к созданию внешности персонажа.

Сделать точную копию себя можно. Но, конечно же, это непросто. Впрочем, кто говорит, что творцом быть легко?

За покраску волос, одежду, кепку, татуировки и даже, если пожелаете, хоккейную маску придется платить. Платить игровой валютой, которой в игре два вида: баллы Realtime Worlds и доллары APB. Одна валюта будет использоваться для оплаты игрового времени и некоторых других игровых аспектов, вторая – для расчетов между игроками, купли-продажи самодельных вещей и т.п.

Пока непонятно, каким будет стартовый капитал игрока, когда проект выйдет официально, – но пока что, на стадии бета-тестирования, нам выдали по миллиону долларов. Полагаю, после релиза эта сумма будет значительно уменьшена.

Ну а игровые деньги зарабатываются продажей ресурсов, наградами за выполненные задания, и... в общем, тут все почти что так же, как и в любом другом сетевом

мире, за исключением того, что игроки смогут сделать даже собственную линию одежды, с собственными рисунками, и, если результат приглянется другим игрокам, выгодно ее продать. В качестве единичного экземпляра. Так сказать, unique item.

Если у вас получится действительно красивая и уникальная вещь – вы всегда сможете выгодно ее продать другим игрокам. А может быть, кто-то даже решится выпускать такие вещи в реальном мире, почему бы нет?
Джон Стоквел, продюсер проекта

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Любой, кто только что попал в Сан-Паро, получает от «правительства» небольшой подарок: оружие и автомобиль. Оружие, как вы понимаете, в таком мире крайне необходимо, да и автомобиль отнюдь не лишний – расстояния от одного квартала до другого могут быть немалые. Само собой, по мере прохождения можно будет менять и оружие, и транспортное средство, но уже на свои собственные деньги. На них же можно будет и усовершенствовать своего четырехколесного друга. Хочется отметить отдельно – вариантов точной настройки чуть ли не столько же, сколько было при создании персонажа. Ну а после того, как вы освоитесь в роли местного жителя, пора будет переходить к великим свершениям!

Итак, разрешите представить вам пару правил, которые необходимо помнить попавшему в Сан-Паро:

Всегда будьте начеку! Да, ваш покой (пока вы не перешли на темную сторону) охраняют силовики. Но они отнюдь не всевидящие.

Берегись автомобиля! Нередко беспечный пешеход становится жертвой беспечного водителя. Поверьте, такое случается часто. Правда, в последних версиях игры аварий со смертельным исходом стало меньше – но отнюдь не по причине ослабления модели повреждений, просто разработчики немного подправили баланс.

Никогда не забывайте про оружие и автомобиль! Это два самых верных ваших спутника в игре.

Устройтесь на работу. Нет ничего проще, чем взять у NPC задание. Впрочем, оплата не всегда бывает высокой, но для того, чтобы влиться в местное общество, ее вполне хватит. Также вы можете заключить контракт на работу в одной из нескольких организаций города, которые, в свою очередь, могут предложить вам поддержку.

■■■

Пожалуй, чтобы понять азы мира APB, этого довольно, перейдем непосредственно к тому, чем нам предстоит заниматься дальше.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

АВТОМОБИЛИ И ОДЕЖДА

О, сколько развлечений чудных дает нам Сан-Паро... Обязательно нужно посетить Светский район (Social District) – для начала в нем можно создать собственный шедевр одежды или разжиться уникальными предметами, сделанными другими игроками. Иногда там такое встречается!

Находясь в Светском районе, для доступа к новинкам одежды нажмите F10. Если вы захотите создать собственную вещь – нажмите «Добавить новый предмет».

Там же есть возможность приобрести и новые автомобили, достаточно лишь зайти в меню «Гараж», нажав клавишу F11. Кроме новинок авторынка в гараже есть возможность установить на автомобиль дополнительные аксессуары, покрасить его или даже заказать уникальную номерную табличку.

ВНЕШНОСТЬ

У вас остались вопросы касаемо внешности; быть может, что-то не устраивает после создания персонажа? Или захотелось побольше мускулатуры? Тогда добро пожаловать в клинику Насуми! Там, за умеренную плату, вы сможете сделать почти любую пластическую операцию. Клиника также находится в Светском районе.

МУЗЫКА

Музыка – это еще один «пунктик» разработчиков. Благодаря сервису last.fm в игре решены проблемы синхронизации музыкального ряда. Допустим, вы загрузили свою любимую музыку и, катаясь по городу, наслаждаетесь ею. Но вот к вам в машину садится попутчик. Что он слышит? А слышит он то же самое, что играет в вашем автомобиле. Вроде бы мелочь – а реализма добавляет порядочно!

Кстати, в игре можно создавать и собственную музыку. Да-да! При помощи встроенного редактора вы можете выбирать из готовых (записанных ранее) фрагментов самого широкого спектра инструментов, подгонять их по темпу, по тембру и сводить между собой. После чего готовые композиции можно сохранить, загрузить в свой собственный список воспроизведения и позволить друзьям оценивать ваши композиторские способности!

ОРУЖИЕ

Вы удивлены тем, что оружие попало в раздел «развлечения»? Но это не ошибка! На самом деле все просто: основная составляющая



игры — перестрелки и погони. Погони, впрочем, тоже редко обходятся без перестрелки. В мир APB люди приходят развлекаться, соответственно, оружие — стопроцентный предмет для развлечений.

Каждый ствол в игре имеет градацию по уровням для сохранения баланса. Например, автомат девятого уровня вы не сможете использовать против тех, у кого нет доступа к этому уровню оружия.

В игре несколько видов вооружения: автоматы, пистолеты-пулеметы, дробовики, снайперские винтовки, пулеметы и гранатометы.

Чтобы воспользоваться понравившимся оружием (естественно, если вы его уже купили), предварительно его нужно заказать в разделе выбора, нажав клавишу F6.

Оружие, как и автомобили, чрезвычайно схоже с моделями из реального мира. Но, дабы не связываться с лицензированием, все названия вымышлены. Впрочем, не составит труда узнать в автомобиле с дивным названием «Nomad-Outland Kurai» — Range Rover, а в пистолете-пулемете с труднопроизносимым названием «SMG — OCA — EW 626» — любимый многими H&K MP5.

КЛАНЫ

Как и почти в любом MMO-проекте, игроки могут объединяться в кланы. Клан может быть либо с криминальным, либо с полицейским уклоном. Правда, в самом начале бета-тестирования подавляющее большинство игроков выбирало «темную» сторону силы. Но впоследствии перекос исправили балансировкой. Всего клан может насчитывать до сорока человек, а на PvP-аренах играют до восьми членов одного клана.

Первым делом почти все новоиспеченные кланы занимаются разработкой уникальной экипировки, забывая про обсуждение предстоящих рейдов и планирование дальнейшей тактики развития.



РАЗБОР ПОЛЕТОВ

— And now, for something completely different!
Monty Python's Flying Circus

Система управления, в принципе, интуитивно понятна, пришлось разве что с транспортным средством немало повозиться. Уж очень непривычные ощущения — особенно когда машину нужно держать ровно или когда ведешь интенсивную перестрелку с другой машиной. Тут вид от третьего лица скорее мешает.

Общаются между собой игроки преимущественно по голосовому чату. Обычный, текстовый, чат тоже существует — но разработчики считают, что в подавляющем большинстве случаев у людей не будет времени что-либо печатать. Вообще, со звуком в игре все очень хорошо и качественно. Ну а если вам надоела болтовня в общем (гильдейском) чате или нужно посовещаться с товарищем с глазу на глаз, вы всегда можете переключиться на частный канал.

Сильнее всего нас удивила модель повреждения персонажей. Если с теми, кого сбила машина, все ясно (сбила — значит, сбила, умерла так умерла!), то к повреждениям во время перестрелок пришлось привыкать. И хотя разработчики пытались объяснить, почему именно эта модель наиболее эффективна, согласиться с ними сложно. Ну куда это годится — выпускаешь в противника пятьдесят пуль, причем большинство из них определенно угодили в цель, а он как ни в чем не бывало продолжает карабкаться на крышу гаража?! Практически любая пуля может стать последней, но заранее нипочем не угадаешь.

Тревожит и графика, вернее — ее оптимизация. APB сделана на движке Unreal — что скорее плюс, чем минус. Но для игры в онлайне его потребовалось оптимизировать, чтобы масштабные сражения «стенка на стенку» не загружали систему выше крыши. Насколько это удалось, на данный момент сказать невозможно, закрытый бета-тест — не то место, где стоит ожидать массовых побоищ.

Впрочем, спустя двенадцать дней игры остается ощущение, что ты не успел увидеть и сотой доли всего того, что она, игра, готова тебе дать. Мы продолжаем играть в «бету» и ждать официального выхода — первого июля сего года. Уже совсем скоро!

Система распространения — пока что сетевая (готовимся качать почти 8-гигабайтный клиент). Но в магазинах APB появится на дисках, причем только для PC. Про консоли разработчики говорят уклончиво, и в их голосе слышится скорее «нет», чем «да». Прецедент, согласитесь, достаточно знаковый.

■■■

Разобравшись с самой игрой, хочется задать вопрос — для кого она? Пожалуй, не для тех, кто плотно засел в гуманных и «плюшевых» мирах вроде World of Warcraft. Ее полюбят те, кто всем режимам однозначно предпочитает PvP. Если вы ярый поклонник цветочков и водопадов с единорогами — заглядывайте в APB осторожно! Игра предельно агрессивна.

Смотрите на видео: наше лондонское интервью с разработчиками и продюсерами APB, где они отвечают на вопросы о физике, системе повреждений, оплате и многом другом. Не пропустите!





АТЛАНТИКА





ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ ТАКТИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ
РАЗРАБОТЧИК	NDOORS CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ	NEXON CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	INNOVA
МОДЕЛЬ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	КЛАССИЧЕСКИЕ MMORPG, FINAL FANTASY
АДРЕС В СЕТИ	WWW.ATLANTICA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМАЛЬНЫЕ	1,0 GHZ, 512 MB, VIDEO 128 MB
РЕКОМЕНДОВАННЫЕ	CORE 2 DUO 2,6 GHZ, 2 GB, VIDEO 128 MB

ДОСТОИНСТВА ⊕

ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ, ПРОДУМАННОСТЬ, ДРУЖЕЛЮБНОСТЬ

НЕДОСТАТКИ ⊖

КЛАССИЧЕСКАЯ MMORPG В ОСНОВЕ

ВЕРДИКТ

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР, ИЗДАННЫХ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.

НОВИЗНА 50%

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 84%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Южнокорейская тактическая онлайновая ролевка Atlantica Online засияла сверхновой звездой в 2008 году. В 2009 году ее заслонил Aion, повсеместно коронованный как онлайновый проект года. Однако нельзя сказать, что Atlantica Online уступает ему в чем-либо, кроме менее современной графики.

Несмотря на прошедшие с момента появления два года, Atlantica Online по праву зовется одной из самых ярких и самобытных MMORPG.

Мы уже обращались к этой игре в апрельском и июньском номерах ЛКИ за 2009 год. Поводом вернуться к теме стало ее издание на русском языке под именем «Атлантика».

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ЗЕМЛЯ



Перед изумленным игроком разворачивается альтернативное переложение истории и мира планеты Земля. Ваш персонаж путешествует по Европе, Азии и Америке, изменившимся почти до неузнаваемости. Среди лесов и гор высятся Шанхай и Пекин, Дели и Калькутта, Нью-Йорк и Ванкувер, Москва и Санкт-Петербург.

Выполняя квесты, вы бьете вампиров по клыкам в замке Дракулы. Деретесь с гангстерами и панками в Детройте. Перестреливаетесь с ковбоями на Диком Западе. Сжигаете взбесившиеся подсолнухи в гротескной галерее Ван Гога, графически исполненной в стиле его картин.

Квесты вам вручат Васко де Гама и Тутанхамон, Шахерезада и Мардук, Снегурочка и Беовульф. А поднять уровень в ремеслах помогут Шекспир и Чарли Чаплин, Страдивари и Шмайссер, Гауди и Ньютон.

Между тем надо всем происходящим витает образ Атлантиды. У атлантов произошла, скажем так, утечка некоей пакости, преобразующей мир и сводящей с ума обитателей Земли, превращающей их в чудовищных монстров. Вашего героя отправляют на Землю, одарив чарующими улыбками трех богинь и снабдив указаниями, куда бежать. Начнете вы с волшебного леса, где рехнулись сказочные феи, древолюди и единороги.

Но вся эта феерия — не более чем великолепная глазурь и, с точки зрения игрового процесса, не имеет значения. Пролистывая очередной квест, где на свой лад излагается история чего-то очень знакомого, или убивая очередного монстра, который выглядит, скажем, как ковбой или как летающая лягушка-вампир (есть и такая), вы получаете эстетическое наслаждение, но не более того. Действительно, когда книгам учит Шекспир, это лучше, чем если б то был безымянный «неписий». Но не обольщайтесь.

Стремление к уникальности мира сказалось и на дизайне монстров. Монстры гениальны. Их невероятно много, и внешний облик чуть ли не любого из них — откровение. Каждая зверушка — продуманный целостный образ, над которым иногда хочется отдельно поразмышлять.

САМ СЕБЕ РЕЙД

Вы можете стать мечником или стрелком (лук или винтовка, ваш выбор?), магом или музыкантом. А достигнув сотого уровня, начать заново в роли маньяка с бензопилой.

По европам и азиям вы бегаете на своих двоих, едете верхом или телепортируетесь. Вступаете в диалоги с неигровыми персонажами, общаетесь в чате, посиживаете в городах, копаетесь на рынке. По сути, как в обычной онлайновой ролевке. Но когда настает столкновение с монстрами, то игра превращается...

...в то, за что ее полюбили еще до выхода, благодаря чему она по праву занимает одну из ведущих позиций в пантеоне современных онлайновых игр...

...в тактическое сражение.

В вашей команде может быть до восьми наемников (девятый — вы сами), и вдобавок еще в запаснике могут сидеть не взятые вами в отряд.

Бой происходит в пошаговом режиме. Ваш отряд и сборная команда монстров выстраиваются друг напротив друга. Дается тридцать секунд вам, потом тридцать секунд противнику, потом снова вы, и так до победного.

За отведенное время вы можете совершить действия несколькими наемниками из команды (максимум — пятью). Действие — это атака или применение магии, а также лечение, передача хода другому наемнику и прочее.

Тактический бой — главное преимущество Atlantica Online. Вместо одиночного фехтования один на один или один против тусовки, вы управляете группой разношерстных бойцов, каждый из которых — особенный.

В команде есть и «танк», и лекарь, и вообще все, кто нужен. Как следствие, можно забыть про классическое групповое прохождение подземелий, где один игрок вызывает монстров на себя, другой лечит, третий отстреливает издали... Здесь игрок — сам себе отряд.

Зато можно кооперироваться с другими игроками, объединяясь в группы. Монстры





Вот он, народ русскоязычной «Атлантики». Кто-то завтра покинет игру, кто-то станет лидером гильдии или звездой поединков.

тоже иногда группируются, так что легко возможна битва трое на трое.

У монстров – те же способности, что у наемников. Боссы также однотипны. В итоге каждый бой – это как бы противостояние знакомым «стрелкам и пушкарям», «замораживальщикам-топористам и мечникам». Напоминает шахматы, где противник понятен, а вся хитрость в том, как провести партию.

В течение всей игры вы убиваете страхолюдин, выполняя схожие квесты и собирая ресурсы. На высоких уровнях это приедается, и тогда становится ясно, что истинный стержень – даже не тактический бой. Это…

…экипировка наемников и подбор команды. Ведь вы сами набираете каждого из наемников, растите его с первого уровня и всячески пестуете. С любовью и негодованием, с усердием и походя. Наемников для выбора дается с лихвой, причем по мере роста вам открываются новые.

Таков фундамент, на котором выстраивается здание Atlantica Online.





ДРУЖИТЬ, А НЕ ВРАЖДОВАТЬ

PvP носит характер мирного соревнования. Несколько раз в день вы можете состязаться с игроками, которые примерно равны вам по умению и силе. Во время таких боев растет опыт, да и полезные предметы из павших выпадают (не из их кармана – от игры). Сплошная выгода. Даже проиграв, вы остаетесь в плюсе.

Atlantica Online почти свободна от жесткого PvP, когда одни играют «на раздевание» более слабых, а другие, как следствие, в «прятки». Исключение – только «приговор короля», которым изредка пользуются для личного обогащения за счет слабых. Но это мало влияет на общую картину.

Гильдии объединяются в нации – до десяти гильдий. Случаются войны между нациями. Несколько дней члены воюющих наций дерутся между собой при встрече, а потом происходит решающая битва за столицы обеих наций. Раньше, проиграв бой с другим игроком во время войны, вы рисковали лишиться одного из предметов экипировки на главном герое

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА



ИЗ 2008-ГО В 2010-Й

- На корейском языке Atlantica Online появилась в 2008 году.
- Осенью того же года стартовала американская версия.
- Существуют также немецкая, китайская и другие локализации. Готовится французская.
- Весной 2009 года NDOORS согласились на переговоры с российскими операторами. Выбор пал на Innova.
- С середины 2009 года Innova смогла приступить к локализации. По словам Innova, все работы, включая перевод и редактирование, были проведены чуть меньше чем за пять месяцев: с августа по декабрь.
- Открытое бета-тестирование (ОВТ) русскоязычной версии началось 12 мая 2010 года.
- Как сообщили в Innova, в закрытом тестировании участвовало 8000 человек, на ОВТ к ним присоединилось еще столько же.
- Суммарный объем переведенного материала составил 3,5 миллиона русских символов.
- Крупные обновления происходят раз в 1-1,5 месяца, иногда реже. Сначала на корейских серверах. Спустя два-четыре месяца — у американцев. Американцы завидуют корейцам, которым все достается раньше. Зато корейцы поневоле выступают как бета-тестеры всех новшеств. В России Innova надеется идти аккурат следом за американцами.



Панки «молчаливого» Детройта глазами художников NDOORS



US Игрок против игрока. Честное соревнование.

(как при «приговоре»). Позже это упразднили – вероятно, чтобы во время войны прокачанные игроки не устраивали террор игрокам средних уровней, вынуждая последних ныкаться по безопасным городам.

Владение городами – предмет противоборства гильдий. Но борьба идет не оружием, а накопленными гильдейскими очками. Чья ставка на обладание городом выше, тот и становится хозяином. Овладев городом, гильдия получает ряд преимуществ, а кроме того, развивает и отстраивает город.

Удачно продумана социализация. Например, можно обмениваться информацией о монстрах, учить друг друга ремеслу. Развита кооперация в совместном прохождении подземелий и сложных участков.

НА ВЫСОКИХ УРОВНЯХ

Начиная с 95-го уровня резко увеличивается сложность и замедляется скорость развития. Постоянное выполнение квестов становится фоном для прохождения индивидуальных, гильдейских и национальных подземелий, цель которых – убить X монстров за отведенное время и получить финальную награду. Существуют также подземелья на «перебить как можно больше монстров», и по выходным – двухчасовые вылазки в дом милых, но вконец осатаневших игрушек. *«Кто назвал его милым?!!»*

Акцент смещается на развитие ремесел, переосмысление команды. Начинается гонка за сверхдорогими наемниками.

Раньше на американских серверах происходил существенный отток игроков 98-102 уровней. Потом разработчики перебалансировали игровой процесс, они постоянно добавляют новые локации, квесты и игровые возможности, каковых и без того уйма. Похоже, отток прекратился, хотя после 115-го уровня пока еще пустовато. Уверен, это временно.

В будущем появится модный «хаузинг» (собственный дом). На ура встречается приближение «Трои» – нового варианта тактического боя, приближенного к Heroes of Might and Magic.

Что ж, основные знания об игре вы почерпнули. Теперь давайте посмотрим, как обстоят дела с русскоязычной «Атлантикой».

«АТЛАНТИКА» НА РУССКОМ

Как правило, русскоязычные версии запускаются на нашем рынке в базовом наборе. В том виде, как изначально вышли несколько лет назад за рубежом. «Атлантика» подтвердила это правило. Верхний уровень персонажа пока что 99 (у американцев – 130), квесты заканчиваются на сотом уровне, и т.п.

Однако, в опровержение традиции, обнаружились и совсем свежие квесты, и недавно внедренные игровые возможности (колизей, анализ, дневник...). Хоть немного представляя себе, как приходят локализационные наборы от разработчиков, сложно скрыть изумление. Но еще важнее – что предстоит дальше?

С этим и другими вопросами мы обратились напрямую в Innova. В скайп-конференции участвовали **Влад Фридман**, руководитель проекта в России, **Евгений Будкин**, ведущий геймместер, и **Анна Бейкул**, PR-менеджер компании.

Как выяснилось, в начале июня, когда этот номер ЛКИ будет в печати, состоится коммерческий релиз. Планка повысится до 120 уровня, добавятся два наемника, появятся многие высокоуровневые подземелья. Заработает магазин.

До конца года Innova намеревается догнать американскую версию и дальше держаться с ней вровень, с разницей в одну-две недели. Учитывая, что в «Атлантике» до 120 уровня растут по полгода и больше, это нормально.

Кроме того, Innova вместе с NDOORS готовит уникальный контент для русскоязычных игроков.

Innova: На стадии коммерческого релиза никаких нововведений с национальным колоритом не планируется. В версиях, которые появятся позже, будут добавлены мужской и женский костюмы, монстр Бес, специальный квест, NPC Юрий Долгорукий.

БОТ В ЗАКОНЕ





Боты и прочее «читерство» – для кого-то хорошо, но вообще это проклятие онлайновых игр. Некоторые причины:

- Боты вырезают монстров. Обычным игрокам приходится караулить возрождение монстра на точке появления (respawn).
- Боты разрушают экономику, наводняя рынок дешевыми ресурсами.
- Честные игроки чувствуют себя ущербными.
- «Читеров» банят. Это мало кому прибавляет радости.
- А в PvP «читерство»... и вовсе... вы все поняли.

Принято считать, что если на сервере более 25% игроков – боты, то игре настал каюк.

Пару лет назад в корейско-китайских играх было найдено оригинальное решение: частично разрешить «читерство», сделав его частью игровой механики. Вот как это реализовано в Atlantica Online:

- **Телепортация** между городами и локациями с монстрами.
- **«Автобег».** Ваш герой сам бежит к месту выполнения квеста.
- **«Автобой».** Пока ваш отряд дерется с монстрами, вы смотрите телевизор.
- **Jackpot license** *(см. иллюстрацию).* Конвертируете набранные в боях предметы в один из них. Получаете тонны нужного предмета, да еще и с выгодой для себя.
- Технически можно запустить **две копии игры** на одном компьютере (вторая копия – напрямую с файла atlantica.exe) и играть группой собственных персонажей.
- Чем больше игроков сражается на локации, тем больше на ней монстров.

Резюме. На американских серверах Atlantica Online боты есть. Но мало. И они никому не мешают.



Партия из двух игроков против двух группировок монстров.



Горб каждого «голодного верблюда» – челюсти, плюющие зеленой слизью.

ПО УМУ





В Atlantica Online недостатки, конечно, есть. Но в некоторых проявлениях это икона, на которую рекомендовано молиться многим игроделам. А именно: игра фантастически дружелюбна к игроку.

- Обширнейшая игровая **энциклопедия** (на иллюстрации). С перекрестными ссылками внутри. Используется постоянно.
- Поначалу **интерфейс** кажется, мягко говоря, странным. Позже осознаешь, что он идеально продуман и удобен.
- Ветвистое продуманное **древо ремесел**. Фраза «тут смастерить можно что угодно», конечно, неверна. Но сказать ее хочется.
- Принцип **«ничего лишнего»**. Несмотря на громадность игры, она так организована, что высокоуровневые игроки чуть ли не всю ее держат в памяти. Таким мало какая ролевка может похвалиться.
- Принцип **«постепенного обучения»**. Вы уже сотого уровня, а вам ненавязчиво объясняют очередную игровую возможность. Причем — по делу.

Изменится вид Санкт-Петербурга. В оригинальной версии игры он ничем не отличается от Москвы. Также будет добавлен обелиск перед Петербургом. Может быть, что-то еще, но это пока секрет.

БОРЦЫ С КОРЕЙСКОЙ ЛОГИКОЙ

ЛКИ: Скажите, с какими трудностями вы столкнулись при локализации, что оказалось сложнее всего реализовать?

Innova: Очень много проблем, связанных с адаптацией контента. Корейская логика – это, пожалуй, самая большая из них. Она (логика разработчиков) совсем чужда нам. Чтобы адекватно работать с корейскими текстами и адаптировать их под наше сознание, приходится заставлять себя смотреть на все с иной точки зрения.

Также большие трудности вызывало абсурдное смешение вымышленных и исторических персонажей. Оно убило много времени и нервов, нужно было, с одной стороны, сохранить историческую достоверность (многое приходилось изучать более детально, что-то убирать, что-то добавлять), с другой – не убить самобытность самой игры, не сделать ее слишком абсурдной и смешной.

Локализация выполнена качественно. Неточностей — минимум, перевод адекватен. Innova прошла длинный путь со времен перевода Lineage II, сваянного наспех в сжатые сроки. Прогресс очевиден и обнадеживает.

Заодно отметим, что, как водится, русский сервер «Империо» полихорадило в первые дни бета-тестирования, было несколько падений. Но с тех пор все стабильно.

ПРАВИЛЬНАЯ КОРЕЙСКАЯ РУЛЕТКА

Бич корейско-китайских ролевок — рулеточность. Например, запуская изготовление предмета, вы не знаете, получите ли на выходе что-нибудь, кроме потраченного времени и денег. Корейцам, может, и нравится, но Европа и Россия с этого бесятся.

В Atlantica Online рулеточность присутствует повсеместно. Она везде. Но всегда есть выбор. Рискнуть — или предпочесть более дорогой, но безопасный путь.

Например, улучшать оружие можно, жертвуя один из предметов (дороже, но надежно), а можно задешево у Вулкана с риском лишиться всего. Вопли в чате: *«Вулкан сегодня просто душка!»*; *«Я разорен, Вулкан гад!»*, *«Vulcanize it! — Never, I don't trust him!!»*. Вглядитесь в доброе лицо Вулкана на иллюстрации.

Или делайте сами. Вы никогда не останетесь ни с чем. Вопрос лишь, получится оружие +0 или +5.





Иггдрасиль – первые «сложные» квестовые локации. Сюда зазывают с 93-95 уровня.



Ваша команда. Физиономия викинга, как обычно, выражает скепсис.



Мантикора, трехглавая гидра и другие верховые животные.

Служба поддержки оперативно реагирует на запросы, даже на такие дурацкие, как те, что мы заслали для проверки. До американцев пока не дотягивает, но твердую «4» можно выставить с уверенностью.

НАЗАД В РОССИЮ

ЛКИ: Насколько много игроков переходит с американской версии на русскоязычную?

Innova: Статистики такой у нас нет. Мы предполагаем, что на американских серверах несколько тысяч пользователей из России. Знаем, что некоторые лидеры русскоговорящих гильдий еще во время закрытого бета-тестирования перевели свои сообщества на локализованную версию, другие сделали это на стадии открытого бета-теста.

Новичкам терять нечего, они переходят легко. Менюшки на русском, в чате родная речь, о, счастье!

Успевших нюхнуть пороку игроков с 50-90 уровней привлекает шанс быстро занять лидирующие позиции благодаря знаниям, полученным в американской версии.

А вот старожилы 110+ уровней переходить не рвутся. Им не улыбается перспектива полгода-год заново растить команду. Они скорее уйдут совсем, чем начнут жизнь с нуля в русскоязычной версии.

Кроме того, многие игроки ждут появления магазина (item mall). Ведь в «Атлантике» абсолютно все, что продается в магазине за реальные деньги, можно приобрести с рук и на рынке за игровое золото (даже набор лицензий – через «подарок»).

Игрок может вкладывать «реал», а может заработать игрового золотишка, потратив время или обладая высоким мастерством. Таким образом, уравниваются возможности для всех. Многие известные игроки не тратят ни копейки «реала».

Ребята из Innova постарались развеять возникшие опасения, что при переводе зарубежных цен на российские рубли нас ждет очередной апогей алчности в духе «Аллодов Онлайн».

Innova: Цены будут демократичные и, уж конечно, не выше американских. Мы хотим дать пользователям возможность насладиться всеми аспектами игры, в том числе и магазином. Он представляет собой некий сплав из американской и корейской версий, выбраны актуальные для российской аудитории товары.

Кстати, в чате практически нет мата. Многие не хотят играть в русскоязычные версии, так как едва заходишь, и на тебя сразу... как из ушата... Тут, видимо, влияет специфика «Атлантики». Матерящийся игрок чувствует себя белой вороной. Ругаться не принято. Особо ретивых вежливо поправляют другие игроки, лидеры гильдий и наций. То же самое и в американской версии.

ДОСУГ ДЛЯ НАРОДА

ЛКИ: Какие планируются мероприятия? Будут ли, помимо «внутренних» событий, организованы конкурсы – например, на лучший концепт персонажа или монстра?

Innova: Во-первых, в дальнейшем начнем проводить скриптовые события. Hot Carnival Event – персонажи, достигшие 50-го уровня, получают подарок. Holiday Event – бонус на 150% опыта. Sales Boost Event – скидки на популярные товары.

Во-вторых, уже сейчас проводится викторина. Каждый день в игре появляется вопрос, правильно ответившему – приз.

В-третьих, форумные события. Конкурсы на лучший контент для игры. Пользователям предлагается написать квест, нарисовать монстра, маунта или костюм. Лучшие работы будут отправлены разработчикам для внедрения в игру.

Конкурс на лучший концепт наемника проводился и на американских серверах, так что план Innova вполне жизнеспособен.

Наверняка не за горами и многое другое, чем потчуют игроков американцы и корейцы. Вторжения чудовищ в города, массированные (как ковровые бомбардировки) бесплатные раздачи на выходных, рыбалка на свитки, состязания с геймастерами, викторины на маунтов и тому подобное.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для интересующихся **на диске ЛКИ** мы выложили полный игровой клиент (3,5 ГБ). Учитывая, что это одна из самых значительных онлайновых ролевок последнего времени, многим будет интересно пощупать ее самолично.

Мы желаем успеха русскоязычной версии «Атлантики». В последующих номерах, вероятно, мы вернемся к игре в «Советах мастеров». До встречи!

Редакция благодарит Innova за персонажа в русскоязычной версии, предоставленного для тестирования. В американской версии редакция использовала собственного персонажа.

На диске, рядом с клиентом «Атлантики», вы найдете дополнительные иллюстрации из русскоязычной версии.

АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО

ГРАНИ РЕАЛЬНОСТИ



ЖАНР	БРАУЗЕРНАЯ ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	EREALITY LTD
ИЗДАТЕЛЬ	EREALITY LTD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	INNOVA
МОДЕЛЬ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
ПОХОЖИЕ ИГРЫ	NEVERLANDS, БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.EREALITY.RU

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **78%**

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Обычно компьютерные игры словно замораживаются после выхода, и мы видим один и тот же мир без заметной эволюции. Развитие виртуального мира в лучшем случае упаковано в дополнения: за очередным «скачком» следует период застоя. Каждое исключение из этого «стабильного ряда» вызывает резонное любопытство.

МЕСТО ДЛЯ ФАНТАЗИИ

У медленно растущих проектов есть недостаток — трудно уловить момент готовности. Разве легко зафиксировать минуту, когда человек становится взрослым? Если мы говорим об оффлайновых играх, у нас есть четкая дата релиза. Если же виртуальный мир растет в интернете, если в его совершенствовании участвуют добровольцы и даже обычные жители, то легко пропустить превращение расплывчатой мечты в нечто реальное и достойное внимания.

Сказанное в полной мере относится к «Граням реальности». Создание персонажа здесь бесплатно, а прибыль разработчики получают, упрощая некоторые аспекты игрового процесса и продавая уникальные графические аватарки. Вполне в духе жанра. Проект существует с 2005 года, а нынешняя версия берет начало в 2008 году. Впрочем, термин «нынешняя» весьма условен, ведь за этот срок произошло немало изменений.

«Большая» 3D-игра за такой срок наверняка бы визуально устарела, но в «Гранях» графика достаточно проста, чтобы не изжить себя еще очень долго. Здесь многое отдается на откуп фантазии. Зато у создателей было достаточно времени на эксперименты — как успешные, так и неудачные. Родители проекта, как утверждает официальная история, — простые игроки, которых не устроили ключевые принципы аналогичного проекта Neverlands. Изначально было задано направление на новации, а именно это нам и нужно.

На заметку: статистика утверждает, что рекорд посещения поставлен в январе 2010 года. Удивляет именно дата — ведь обычно максимума стоит ждать через два-три месяца после старта, а тут счет идет на годы.

ЗНАКОМСТВО

Первое же впечатление: «Грани реальности» — не что-то застывшее, это постоянно меняющийся проект с какими-то нововведениями, мероприятиями, изменениями мира. Мы видим не столько продуманную и четко запланированную вселенную, сколько мир, получившийся в результате многих мелких мутаций. Достаточно взглянуть на энциклопедию игры.

Общая идеология проста — персонажи путешествуют по континентам, выполняя задания и сражаясь. Схватки основаны на обычных для жанра принципах, известных, например, по «Бойцовскому клубу». Противники обмениваются ударами, либо прицеливаясь по определенной части тела, либо защищая себя.

Основную роль в такой схватке играет снаряжение героя. На стартовых уровнях сражения очень просты, и личную хитрость в них применить сложно. В дальнейшем начинаются групповые бои, где уже приходит время взаимодействовать с товарищами и воевать тактически грамотно.

В документации есть объемные руководства, как сделать сильного воина или могучего мага, как не позволить противнику ударить героя, и прочее. Возможно перераспределить параметры по ходу жизни нашего персонажа, что дает впечатляющую гибкость при развитии. Благо местная ролевая система весьма содержательна: основные параметры, полдюжины модификаторов, боевые умения, десяток характеристик защиты, многочисленные дополнительные навыки. Есть, разумеется, и концепция магии — четыре магические школы, обеспечивающие доступ к паре десятков заклинаний. Картину дополняет куча мелочей вроде эликсиров и артефактов, защищающих от волшебства.

Идет своим чередом и мирная жизнь. В новостной ленте игры встречаются необычные сообщения: *«На прошлой неделе заключили свой любовный союз игроки ~ИришкА~ и Тесга в мэрии Туманного города, обменявшись удивительной красоты кольцами, на внутренней стороне которых выгравированы их имена. Он носит кольцо с ее именем, а она греет теплом руки имя его, того, кто поклялся перед лицом рандома в верности и заботе»*.

В меню есть и своеобразная карточная игра «Агромаг». Ее трудно назвать полноценной частью проекта, скорее это дополнительное развлечение без особых обязательств. Эдакая «игра в игре», забава для усталых воинов.

СИМУЛЯТОР ЗЕМЛЕКОПА

Вначале каждому неофиту предлагают выбрать себе наставника. Это опытный путешественник, который может помочь советом, силой или чем-нибудь ценным. Как договоритесь. Такая система организовалась сама собой и в других играх, когда персонажи высоких уровней «тянут» за собой младших коллег. Здесь нас чуть ли не заставляют найти пример для подражания!

Профессиональная жизнь — отдельная история. Вот список специальностей: скиталец, жрец, ремесленник, рыбак, повар, землекоп, строитель, шахтер, траппер, металлург, лесоруб, плотник, кудесник, оружейник, закли-



Рубим дерево, осталось 2 минуты 58 секунд...





Карточная игра – просто маленький, лишенный высокой цели фрагмент виртуального мира, добавляющий в него жизни.

натель. По каждой из профессий есть небольшое руководство с советами разнообразной дельности.

Траппер, например, – это специалист по разделке мертвых монстров. Вдруг кому-то понадобится челюсть бурого медведя? Специалист тут как тут. А чтобы развить скитальца, нужно почаще бродить тут и там (в руководстве расписано, эффективнее ходить кругами или по прямой).

Отдельно скажем о металлургии. Здесь группы людей одновременно работают у доменной печи, выплавляя металл. Для этого нужна определенная температура в печи, и работники вынуждены как-то меж собой переговариваться, чтобы найти компромисс. Ну а руководство по металлургии вызывает легкую зависть – текст больше напоминает научную статью, пестрящую формулами и таблицами. Интересен и подход к времени. Начали рубить дерево? Это дело небыстрое, подождем минуты три-четыре, пока персонаж проявляет навыки, – за это время игрок почитает новости или сделает себе чай.

Денег есть два вида: золотые и серебряные. Золотые монеты созданы явно затем, чтобы их покупали за реальные рубли, однако в разделе помощи по пунктам расписан десяток правдоподобных и не очень способов найти золото, не заглядывая в кошелек. Основная же валюта игры – серебро – зарабатывается внутри мира. К счастью, занятий для этого более чем достаточно, а торговле посвящены отдельные районы города.

Есть также система слежки за порядком, который обеспечивают сами жители, точнее, наиболее проверенные из них. Развитая система кланов позволила создать нечто наподобие правоохранительных органов, существующих внутри местного социума.

ОГРАНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Какой опыт получит адепт трехмерных игр, попробовавший себя в «Гранях реальности»? У меня, например, появились новые критерии для оценки больших проектов. Конечно, нельзя требовать их от всех новинок, но плюс в соответствующей строчке сразу добавит оценку любой игре. Среди них:

- Постоянные, хоть и небольшие изменения в эволюционирующем мире, о которых становится известно всем.
- Легализация, а не запрет неофициальных механизмов взаимодействия между игроками.
- Свободное отношение к времени, отучающее от принципа «нажал на кнопку – получил результат».
- Присутствие в игре случайных, но просто понимаемых событий – лотереи, например.
- Большой набор сложных профессий, требующих взаимодействий между игроками.
- Владение кланами или отдельными персонажами объектами, влияющими на производственную жизнь игры – и, следовательно, на рыночные цены.
- Дополнительные мини-сервисы, вроде смешного цитатника;
- Отношение к игроку как к коллеге.

■ ■ ■

В некоторых «больших» MMORPG персонажи словно бегают по натоптанной муравьями дорожке – один за другим, третий за четвертым. Есть более или менее эффективный сценарий, которому все должны следовать для получения опыта, новых заданий и достижений.

Здесь же нам позволяют найти себе какой-нибудь медвежий угол, где можно позабыть о проблемах на пару уровней, отгородиться от мира, словно бы побыть в одиночестве, а потом вернуться в объятия родного клана. Мы будто выделяем собственный мирок из большой общей вселенной, как в жизни. Такие уголки – это граммы реальности, из которых и получается богатый мир вокруг.


Каждая клетка этой карты – шанс встретить монстра или найти что-нибудь любопытное.



КОДЫ

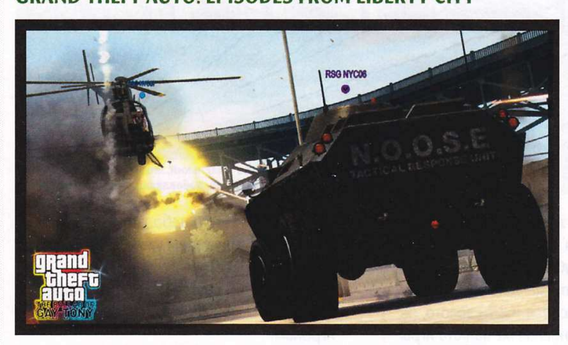
chaplyuk@lki.ru

ИГРАЕМ



У каждой игры есть достоинства и недостатки. Здесь порадовала графика, но разочаровал баланс. Там — интересные сражения и утомительный поиск ключей. Коды — то средство, которое помогает быстро «проскочить» слишком сложные или скучные участки, приступив к самому интересному. Только не стоит пользоваться ими слишком часто, иначе вся игра так и пройдет где-то за кадром.

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY



Герои игр серии **GTA** привыкли брать то, что им захочется. Крутая тачка? Пожалуйста! Достаточно лишь выкинуть владельца из машины. Деньги? Нужно всего лишь кого-нибудь ограбить. Но есть и более простой способ получить желаемое — коды.

В состав сборника **Episodes From Liberty City** входят два дополнения — **The Lost and The Damned** и **The Ballad of Gay Tony**. Для каждого из них есть свои секретные команды, хотя попадаются и общие.

Чтобы активировать коды, нажмите на клавиатуре **«Вверх»** для вызова телефона, а затем еще раз **«Вверх»** для активации клавиатуры. После этого, по аналогии с телефонным номером, нужно набрать необходимую команду.

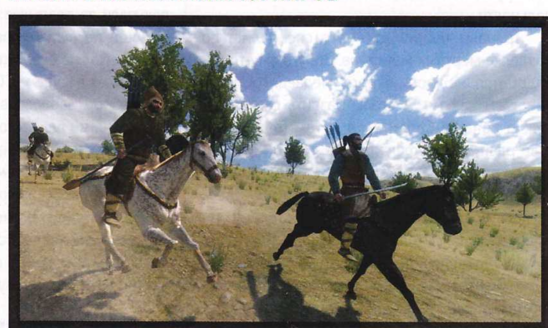
Коды для The Lost and The Damned:
482-555-0100 — восстанавливает запас здоровья и дает все оружие;
362-555-0100 — восстанавливает запас здоровья и брони;
486-555-0100 — дает полный набор простого оружия;
486-555-0150 — дает полный набор продвинутого оружия;
267-555-0100 — полиция прекращает искать героя;
267-555-0150 — полиция ищет героя более активно;
826-555-0150 — вызывает Burrito;
245-555-0125 — вызывает Double T;
245-555-0199 — вызывает Hakuchou;
245-555-0150 — вызывает Hexer;
245-555-0100 — вызывает Innovation;
826-555-0100 — вызывает Slamvan.

Кроме того, герой может получить новое оружие, завершив определенное количество криминальных войн.

Завершить 10 криминальных войн — открывает доступ к Sawed-off Shotgun;
Завершить 20 криминальных войн — открывает доступ к Automatic Pistol;
Завершить 30 криминальных войн — открывает доступ к Carbine Rifle;
Завершить 40 криминальных войн — открывает доступ к Assault Shotgun;
Завершить 50 криминальных войн — открывает доступ к Grenade Launcher.

Коды для The Ballad of Gay Tony:
359-555-7272 — дает парашют;
276-555-2666 — герой наносит суперудар;
486-555-2526 — дает разрывные боеприпасы для снайперской винтовки;
482-555-0100 — восстанавливает запас здоровья и дает все оружие;
362-555-0100 — восстанавливает запас здоровья и брони;
486-555-0100 — дает полный набор простого оружия;
486-555-0150 — дает полный набор продвинутого оружия;
267-555-0100 — полиция прекращает искать героя;
267-555-0150 — полиция ищет героя более активно;
468-555-0100 — позволяет сменить погоду;
938-555-0150 — вызывает Floater;
625-555-0200 — вызывает Akuma;
625-555-3273 — вызывает Vader;
272-555-8265 — вызывает APC;
359-555-2899 — вызывает Buzzard;
227-555-9666 — вызывает Bullet GT;
359-555-0100 — вызывает Annihilator;
938-555-0100 — вызывает Jetmax;
625-555-0100 — вызывает NRG-900;
625-555-0150 — вызывает Sanchez;
227-555-0100 — вызывает FIB Buffalo;
227-555-0175 — вызывает Comet;
227-555-0147 — вызывает Turismo;
227-555-0142 — вызывает Cognoscenti;
227-555-0168 — вызывает Super GT.

MOUNT & BLADE: ЭПОХА ТУРНИРОВ



Рыцари соблюдали кодекс чести, но на полях виртуальных сражений следование правилам может плохо кончиться. Если у вас есть шанс прикрыть тылы с помощью кодов, то не упускайте его.

При запуске игры выберите меню настроек (**Configuration**), а затем включите секретные команды (**Enable Cheats**). Во время игры можно активировать коды с помощью следующих комбинаций клавиш:

Ctrl + F5 — во время сражения вашим персонажем будет руководить искусственный интеллект (действует только во время сражения);
Ctrl + H — позволяет исцелить персонажа (действует только во время сражения);
Ctrl + Shift + H — позволяет вылечить лошадь (действует только во время сражения);
Ctrl + F3 — наносит урон вашему персонажу;
Ctrl + X — увеличивает количество опыта у выбранного персонажа;
Ctrl + X — дает 1000 очков опыта герою (работает только на экране персонажа);
Ctrl + W — повышает навыки персонажа по обращению с оружием;
Ctrl + X — дает 1000 единиц золота (работает только в разделе инвентаря);
Ctrl + Alt + F4 — все противники впадают в бессознательное состояние;
Ctrl + Shift + F4 — сбивает с ног выбранного противника;
Ctrl + Shift + F6 — сбивает с ног всех ваших солдат;
Ctrl + F6 — сбивает с ног одного из ваших солдат;
Ctrl + F4 — сбивает с ног одного из противников;
Ctrl + T — позволяет видеть на глобальной карте дополнительные объекты (работает только на глобальной карте);
Ctrl + щелчок левой кнопкой — переносит героя в выбранную точку на глобальной карте;
Ctrl + F9 — включает (и выключает) режим замедления;
Ctrl + щелчок левой кнопкой — совершенствует всех доступных бойцов.

AVERNUM 6

Герою, отправляющемуся в мрачные подземелья, стоит иметь при себе несколько вещей: фонарь, острый меч и мешок для трофеев. Но еще лучше, если в запасе у него будет пара секретных команд.

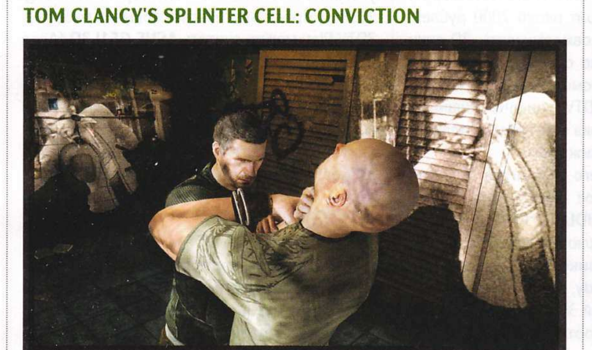
Во время игры активируйте меню кодов, нажав сочетание клавиш **[Shift]** и **[D]**, а затем введите одну из следующих команд:

leetbuffz – накладывает на всю партию заклинание Holy Shield;
editor – включает редактор характеристик и навыков персонажа;
iwanttobestronger – увеличивает количество опыта персонажа;
ouchouchouch – излечивает всех участников партии.
imdrained – восстанавливает запас магической энергии.

ИЩЕМ СЕКРЕТЫ

Для многих поиск «пасхальных яиц» в играх становится своеобразным видом спорта. Что может быть приятнее, чем показать друзьям шутку разработчиков, которую они почему-то пропустили? Ну а мы поможем найти как можно больше таких сюрпризов.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION



Ну разве может **Ubisoft** удержаться от отсылок к **Assassin's Creed**? Конечно, нет. Есть они и в **Splinter Cell: Conviction**. Уровень Merchant Street Market начинается с пары заставок. Во время второго ролика игроку демонстрируют эмблему и надпись Street Market. Если присмотреться, то можно заметить, что между ними находится символ тайной организации храмовников, которая отлично знакома всем поклонникам Assassin's Creed.

Еще одно «пасхальное яйцо» спрятано на уровне, где Сэм Фишер действует в районе ярмарочной площади и монумента в Вашингтоне. Получив передышку, осмотрите киоск с вывеской Blazing Hoops. Среди призов вы увидите забавных кроликов – персонажей аркады **Raving Rabbids**, также созданной Ubisoft.

BIOSHOCK 2

В **BioShock 2** довольно часто встречаются отсылки к первой части игры. Одну из них можно обнаружить во время первой подводной прогулки. Поднимите голову и посмотрите вверх. Между камнями вы без труда заметите обломки самолета. Вероятно, это и есть тот самый самолет, на котором потерпел крушение герой первой части BioShock.

LEFT 4 DEAD 2

Очередное «пасхальное яйцо» можно обнаружить в дополнении **The Passing** для **Left 4 Dead 2**. На втором уровне новой кампании скрывается отсылка к другой популярной игре про зомби – **Dead Rising**. Добравшись до комнаты с лестницей, вы увидите, что стены разрисованы граффити. Среди забавных рисунков есть и одна любопытная фраза: «Отис, беги, вертолет не прилетит, зомби слишком быстрые, выбраться живым не удастся. Фрэнк Вест».

Напомним, что Фрэнк Вест – это имя главного персонажа Dead Rising, фотографа, вынужденного сражаться с зомби. В финальной сцене Dead Rising герой как раз спасался на вертолете. Правда, зомби в той игре, в отличие от своих сородичей в Left 4 Dead, двигались очень медленно.

MASS EFFECT 2

Сотрудники **BioWare** прекрасно помнят, какой вклад в развитие человечества внесли советские космонавты и ученые. Увековечить их имена решили в **Mass Effect 2**. В игре есть сектор под названием Pamyat (Память). Он состоит из четырех планет, которые названы в честь советских космонавтов, погибших во время возвращения из полета. Это планеты Komarov (названа в честь Владимира Комарова, погибшего 23 апреля 1967 года), а также Dobrovolski, Volkov, Patsayev (Георгий Добровольский, Владислав Волков и Виктор Пацаев погибли 30 июня 1971 года при возвращении с орбитальной станции «Салют-1» из-за разгерметизации спускаемого аппарата).

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

Самостоятельно найти все секреты во всех играх невозможно, ведь их количество измеряется сотнями и тысячами. Гораздо проще сделать это вместе— например, прислав описание найденного «пасхального яйца» на адрес chaplyuk@lki.ru.

МЕТРО 2033



Оказывается, в московском метро успел побывать сам Гордон Фримен! Правда, путешествие для него закончилось не слишком удачно. В главе «Война» после спасения главного героя из плена тщательно осмотрите все вокруг и откройте дверь в главном коридоре. Там вы и увидите все, что осталось от Гордона Фримена, – скелет и его знаменитую монтировку, валяющуюся рядом. Этих доказательств вам мало? Тогда осмотрите все рядом со скелетом, и вы найдете еще и очки, принадлежавшие Фримену.

Даниил Кудинов

THE SIMS 3

Разработчики **The Sims 3** щедро украсили игру отсылками к предыдущим частям сериала, известным фильмам и книгам. Например, в книжном магазине продается книга «Убийство в Новосельске», которая открыто намекает на Беллу Гот из **The Sims 2**. Там же продаются и еще две любопытные книги – «Гаррик Покер и болотный камень» и «Гаррик Покер и комната смеха». Не составит труда догадаться, что эти «произведения искусства» – пародии на известный цикл о юном волшебнике Гарри Поттере.

Виртуальные человечки тоже могут преподнести вам несколько приятных сюрпризов. Развив навык рисования до достаточно высокого уровня, попросите сима нарисовать большую картину. В результате он изобразит существо, которое встречалось в другой игре **Electronic Arts – Spore**.

Еще одно «пасхальное яйцо» есть в городке Сансет-Вэлли. Разыщите пещеру и загляните внутрь. Проход заколочен досками с какими-то таинственными надписями, но за ними в темноте горят чьи-то глаза. Вероятно, в пещере замурован какой-то опасный монстр.

Дмитрий Длужневский

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

Оказывается, украинская компания **GSC Game World** не только делает отличные игры, но и осваивает другие сферы бизнеса. Убедиться в этом поможет **«Зов Припяти»**. Возьмите бутылку водки и внимательно ее изучите, чтобы узнать, что она была изготовлена фирмой GSC.

Владимир Дротьев

ФОРМАТ DDD



Премьеру «Аватара» не обсуждал только очень ленивый или очень упертый. Сюжет, драма, спецэффекты — все, казалось бы, изжевали до посинения. И обругать успели, и осанну воспеть. Одного почти не было — понимания события. Даже из простого факта, что для проката фильма сотни кинотеатров закупили оборудование 3D, выводы сделали считанные единицы обсуждающих. И даже среди этих выводов верны не все.

Меж тем ларчик прост в открытии: «Аватар» **на самом деле — паровоз. Который привез нам по-настоящему массовое 3D.** Говоря словами известного киногероя, «одно сплошное 3D». Это и есть главная миссия фильма.

Объемная картинка — тренд не только сезона, но и ближайших лет. Производители телевизоров откликнулись первыми. В лидерах 3D-движения компании **Panasonic**, **Samsung** и **Sony**. Впрочем, образованный еще в 2003 году консорциум 3DTV объединяет более пятидесяти компаний. Создали его с целью согласования единых стандартов 3D для кино, телевидения и компьютерных игр.

Технологически 3D-вещание на экранах домашних телевизоров и мониторов не отличается от такового в кинотеатрах. В каждый момент времени экран проецирует изображение, видимое только одним глазом. Быстрое чередование таких проекций и создает эффект объема. Однако массовый просмотр фильмов в кинотеатре требует относительно дешевой технологии донесения объема до зрителя. Киношные очки используют пассивный поляризационный эффект, а решения для 3D-телевидения основаны на **технологии активного затвора (Active Shutter)**, требующей организации обратной связи между очками и телевизором (монитором). Чаще всего в качестве канала такой связи используют инфракрасное излучение. Кроме того, работа активного затвора в таких очках требует источника питания для них.

Именно отсюда и пляшет цена решения. Например, модель 3D-очков с активным затвором **SSG2000X** от компании Samsung, работающая в паре с плазменными телевизорами **PS42B450B1**, **PS50B450B1**, **PS42B451B2**, **PS50B451B2 и 3D-монитором Samsung 2233RZ**, стоит около 7000 рублей. Также стоит учесть совместимость: 3D-очки будут работать только со «своим» источником изображения. Несмотря на семь лет работы консорциума 3DTV, унифицированный сигнал управления пока еще лежит в области желаемого, но недостижимого.

А что игры? Ничего себе игры: 16 марта сего года законченное программное решение анонсировала **NVIDIA**. 3DTV Play позволяет организовать подключение компьютеров, оборудованных **графикой GeForce с логотипом 3D Vision Ready**, к телевизорам и мониторам с поддержкой 3D. Подключение осуществляется через порты DVI или HDMI 1.4. Технология 3DTV Play обеспечивает конвертирование «на лету» в формат 3D более четырехсот игр, среди которых такие монстры, как **Unreal Tournament 3**, **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** и **Battlefield Bad Company 2**, **James Cameron's Avatar: The Game**. Список совместимости игр и технологии 3DTV Play представлен на сайте NVIDIA.

Необходимо помнить, что для качественной работы 3DTV Play требуется компьютер, совместимый с операционными системами Microsoft Vista и Windows 7.

Среди настольных решений NVIDIA безоговорочно называет десктопы **Dell Alienware**, укомплектованные 22" монитором Samsung 2233RZ. Среди ноутбуков готовым к работе в 3DTV Play можно считать **ASUS G51J 3D** (Acer Aspire 5738DG — лишь проба, полноценное 3D у него только в фильмах). С поддержкой производителей 3D-телевизоров пока сплошные неясности. Сама NVIDIA заявляет стопроцентную совместимость 3DTV Play только с 3D-решениями компании Panasonic.

ПРОГНОЗ

Победа технологии 3D на потребительском фронте — факт состоявшийся. И пусть не смутит никого почти никакое предложение рынка при очень солидном спросе. Просто тут как раз тот случай, когда рынок оказался категорически не готов к обрушившейся на него революции. Ничего, ждать недолго. Еще год-другой — и будет вам сплошное 3D, не сомневайтесь!



Компания Samsung всерьез взялась за третье измерение.

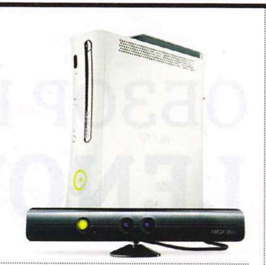


Комплект NVIDIA 3D Vision Kit, состоящий из очков с активным затвором и инфракрасного сенсора, обойдется покупателю в $199.



Благодаря программной технологии NVIDIA 3DTV Play большинство компьютерных игр обретает объем.

ДЖИНН NATAL ИЗ ЛАМПЫ XBOX



Совсем немного времени осталось до момента, когда игроки будут входить в игровые вселенные, не обремененные дополнительной амуницией в виде мышек, джойстиков, геймпадов и рулевых колес. С ноября нынешнего года проект Natal (Project Natal), анонсированный компанией Microsoft на выставке E3-2009, от прототипов готов шагнуть в производство.

В основу концепции Project Natal положена парадигма **«You are the controller»** (сам себе контроллер), развивающая направление **естественного пользовательского интерфейса** (natural UI). Игровым контроллером в Project Natal работает сам пользователь. При этом для управления процессом используется положение тела пользователя в пространстве, распознавание его голоса и захват его движений и даже мимики.

Чтобы решить эту нетривиальную задачу, в небольшом (23 см в длину на 4 см в глубину и высоту) корпусе приемника Natal размещаются две видеокамеры, высокочувствительный микрофон с системой шумоподавления, инфракрасный сенсор глубины (комбинация инфракрасного прожектора и монохромной камеры) и, конечно же, специализированный процессор, обрабатывающий информацию от этих «глаз» и «ушей».

Для реализации захвата движения в Project Natal компания Microsoft развила совместную с компанией **3DV Systems** разработку 2005 года под названием **ZCam**, известную также как **time-of-flight** (TOF) камера. Благодаря сложному механизму вычисления отраженных от движущегося объекта инфракрасных лучей TOF-камера позволяет получить информацию о расстоянии до разных его частей с точностью до миллиметра. Это дает возможность не только определить положение человека в пространстве, но и вычислить изменения его мимики, делая игровой процесс еще увлекательнее.

Триумфальное восхождение Project Natal на престол мира игровых контроллеров запланировано на лето нынешнего года в ходе очередной выставки **E3 Media and Business Summit**. За прошедший между анонсом и внедрением год Microsoft активно сотрудничала с производителями видеоигр, предоставив им для реализации как образцы приемников Natal, так и соответствующие девкиты. К работе подключились все зубры игровой индустрии: **Activision Blizzard**, **Bethesda Softworks**, **CAPCOM**, **Disney Interactive**, **Electronic Arts**, **Konami**, **MTV Games**, **Namco Bandai**, **Sega**, **Square Enix**, **THQ and Ubisoft**. Благодаря их усилиям более двухсот игр для Xbox 360 получили возможности Natal-управления. При этом игры, разработанные специально под Natal, вышли на совершенно новый уровень взаимодействия с пользователем: распознавание лиц, выполнение голосовых команд и синхронизация движений конечностей с виртуальными объектами.

Продажа приемников Natal запланирована на ноябрь 2010 года по цене от 50 до 80 долларов. Относительная дешевизна решения обусловлена ставкой Microsoft на пресловутый маркетинговый wow-импульс, который заставит владельцев Xbox 360 приобрести новинку, получив эффект обновления всей консоли.

Приемник Natal будет подключаться к консоли по интерфейсу USB. Это породило волну слухов и предположений о том, что в ближайшем после начала продаж Xbox-версии будущем появится PC-версия Natal.

Между тем в марте нынешнего года компания Sony анонсировала конкурента Natal – **контроллер Move, работающий с консолью Playstation 3**. Принцип работы Move не отличается от Natal. Правда, за распознавание действий игрока отвечают штатная для PS3 видеокамера **Playstation Eye** и специализированные джойстики – подобие знаменитого Wii Remote. Видимо, Sony в отличие от Microsoft считает, что в игровую вселенную пользователь не должен входить с пустыми руками.

ПРОГНОЗ

Коммерческая реализация Project Natal и его конкурента Move, вкупе с тачскринами в мобильных устройствах и даже в персональных компьютерах, открывает эру кардинальной смены взаимодействия с компьютерными устройствами. Взаимодействия, основанного на естественных человеческих коммуникациях. Одно остается неясным: хватит ли у всех потребителей здоровья на то, чтобы часами скакать и руками семафорить?





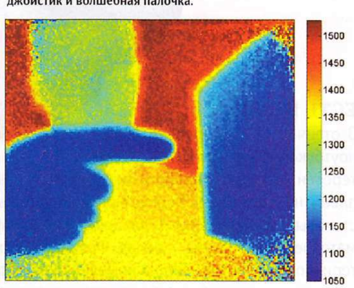
Приемник Natal оснащен сенсором глубины на основе TOF-камеры Zcam.



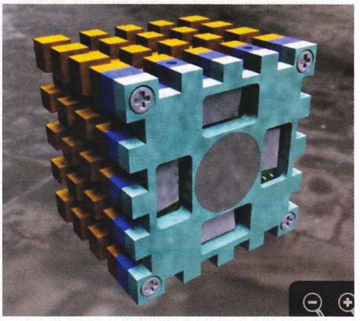
В основе парадигмы Project Natal лежит лозунг «Ты сам являешься контроллером».



Контроллер Move, анонсированный для использования с Sony Playstation 3, выпускается в двух модификациях: джойстик и волшебная палочка.



Расстояние до объекта в TOF-камерах кодируется цветом.



Многочисленные инфракрасные датчики, окружающие объектив TOF-камеры, позволяют фиксировать расстояние до объекта с миллиметровой точностью.

ОБЗОР НЕТБУКА-ТРАНСФОРМЕРА LENOVO IDEAPAD S10-T3

Идеальный портативный компьютер — нечто среднее между планшетом с клавиатурой и нетбуком с сенсорным экраном. Но попытки сделать такого трансформера ничем хорошим не заканчивались — в итоге у производителей получались прожорливые и тяжелые компьютеры, которые для нетбука великоваты, а для планшета дороги и неудобны.

Компания Lenovo решила подойти к проблеме по-новому: облик планшетного компьютера приправили интересным дизайном, резистивный дисплей заменили на емкостной и добавили фирменную оболочку для пальцевого управления.



ЕСТЬ ИДЕЯ!

В отличие от всех существующих ноутбуков-трансформеров S10-3t интересен не только поворотным сенсорным дисплеем, но и дизайном. Корпус модели полностью пластиковый: крышка черная глянцевая, дно корпуса черное матовое, а клавиатура — белая. Феерию цветов, фактур и материалов дополняет узор на крышке. Дизайнеры похулиганили с обликом новинки, зато сборка без сюрпризов и вполне добротная — в руках машинка ощущается надежной вещью, все детали плотно подогнаны друг к другу, и даже поворотный механизм дисплея выполнен на совесть. Чиклет-клавиатуры, как в MacBook и Sony Vaio, сейчас устанавливают в ноутбуки почти все компании. Lenovo этой моде не поддалась, в S10-3t самая обычная «ножничная» клавиатура. Многим она больше по душе, но качество ее исполнения оставляет желать лучшего — кнопки немного дребезжат и в работе не очень приятны. Нанесение русских и английских букв сделано одним цветом, а символы мелкие. Раскладка тоже не самая удачная: вместо левого Ctrl стоит богом забытая клавиша Fn. Прежде Lenovo клялась и божилась дать пользователям возможность менять их местами программно, но будущим пользователям S10-3t в BIOS заглядывать бесполезно — этот нетбук данную функцию не поддерживает.

Тачпад совсем небольшой, к работе с ним нужно привыкать. Пространство три пальца в ширину и два в высоту — для 10-дюймовой модели этого маловато. Кнопки интегрированы в сам тачпад. Проще говоря, при нажатии на левый и правый угол сенсорной площадки она немного прогибается. Для удобства ориентирования на площадку нанесен точечный рисунок, который немного ощущается пальцами.

МУЛЬТИТАЧ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Lenovo IdeaPad S10-3t — первый нетбук с емкостным дисплеем. Соответственно, нет нужды тыкать в экран стилусом — для срабатывания достаточно легкого прикосновения. Кроме того, только на емкостном сенсоре можно реализовать поддержку мультитач. Правда, стоит помнить, что работает устройство на Windows 7 Starter Edition, не поддерживающей многопальцевый ввод. Привычными движениями на манер iPhone «щипать» экран бесполезно — работать мультитач будет только в программах от самой Lenovo.

Чтобы работать с сенсором, лучше повернуть экран и сложить его в планшет. Поворотный механизм работает в одном направлении, при вращении в другую экран отламывается. Также учтите, что, работая в режиме планшета, можно случайно выключить устройство. На этот случай есть отдельный слайдер блокировки, о котором стоит помнить, складывая нетбук в планшет.

Кроме поддержки мультитач, в устройстве есть датчик положения, благодаря которому планшет умеет поворачивать изображение в зависимости от его вертикального или горизонтального расположения. Как и в iPad, предусмотрен блокиратор положения экрана.

Встроенные динамики сделаны скорее для системных сообщений, нежели для музыки, — с высокими частотами перебор, басов нет. И негромкие к тому же.



ОБ АВТОРЕ

mobi.ru
экспертный сайт о цифровой технике

Статья подготовлена экспертами **mobi.ru** — нашими коллегами по издательскому дому — специально для журнала **ЛКИ**. На портале mobi.ru публикуются самые свежие новости о цифровой технике, а также экспертные обзоры новейших устройств, программных платформ, операционных систем, технологий и сервисов. Читайте все самое интересное о портативных компьютерах на **mobi.ru**.

- **Computex 2010:** нетбуки, планшетные компьютеры, неттопы
- **AMD Vision 2010:** технология или маркетинг?
- Дополненная реальность в **Google Android**
- Обзоры ноутбуков **HP Envy 13** и **HP mini 210**

В ГРАММАХ

Взвешено	Масса, г
Нетбук без батареи	1092
4-элементная батарея	197
Блок питания	151
Кабель питания	124
Нетбук с батареей	1289
Включая блок питания и кабель	1564

ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ

Задача	Время, мин
Веб-серфинг с включенным Wi-Fi, средний уровень яркости	170
Просмотр видео (AVI, XviD), максимальный уровень яркости	140

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Система «мгновенного запуска» применяется во множестве ноутбуков, и Lenovo установила в новинку аналогичное решение на базе Splashtop. Отдельной кнопки для активации Quick Start нет, и загружается каждый он раз в принудительном порядке, лишь спустя некоторое время переключаясь на полноценную Windows. При желании эту функцию можно отключить через BIOS. В режиме «быстрого старта» доступно несколько приложений – мессенджер, браузер, Skype, почта, календарь, музыка и фото. К этому набору можно добавить ярлыки Twitter, Facebook, отечественные ВКонтакте, Яндекс и RuTube.

Кроме того, разработчики позаботились об удобстве работы в режиме планшета и оснастили устройство пальцеориентированной оболочкой Natural Touch. Она дает доступ к музыке, фото, видео и программе для чтения электронных книг, как в txt-файлах, так и в формате PDF. Для быстрых заметок есть программа «Быстрые примечания», позволяющая сделать голосовую, текстовую или видеозаметку. О конфиденциальности позаботились весьма своеобразно: программа VeriFace пустит в систему, только распознав лицо хозяина, а тем, кто простых путей не ищет, понравится идея с графическими паролями. Прелесть задумки в том, что для входа в систему не нужно использовать клавиатуру – выбранная картинка поделится на части, и «паролем» будет правильная последовательность нажатий на ее фрагменты.

МАЛОВАТО БУДЕТ!

Построен нетбук на новой платформе Intel Pine Trail. Нам довелось изучить модификацию с одноядерным процессором с Intel Atom N450, работающим на частоте 1,66 ГГц, гигабайтом памяти и HDD на 250 ГБ.

Вроде есть все предпосылки для шустрой работы, но даже банальный поворот изображения из горизонтальной ориентации в вертикальную у него отнимает пару секунд. Программы запускаются медленно, нужной отзывчивости экрана нет. При желании к нетбуку можно докупить оперативной памяти DDR2, и, возможно, ситуация со скоростью несколько улучшится.

Как планшет S10-3t проигрывает детищу Apple, в сравнении с другими нетбуками на той же платформе – отстает по времени автономной работы. Комплектной батареи должно хватить на четыре часа жизни без розетки – так по крайней мере уверяет производитель. На деле цифры получаются меньше, выжать четыре часа удалось, только отключив все модули беспроводной связи и убрав подсветку на минимум. В реальных условиях стоит рассчитывать на 2,5–3. Впрочем, ничто не мешает докупить восьмиячеечную батарею, учтите только, что это будет ощутимая прибавка в весе.

■ ■ ■

Пожалуй, IdeaPad S10-3t не станет полноценной заменой нетбуку. Основные причины – чрезмерный для такой модели вес и общая медлительность системы. Золотой середины между удобством сенсорного экрана и привычной клавиатурой не получилось. Планшет должен быть легче минимум вдвое, а нетбук – продуманнее по конструкции. С другой стороны, тут есть тачскрин, и этого достаточно, чтобы отдать за устройство на пять тысяч больше, чем за другие модели с аналогичной начинкой.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ДИСПЛЕЙ	СЕНСОРНЫЙ 10,1», LED-ПОДСВЕТКА, ПОДДЕРЖКОЙ MULTI-TOUCH, 1024X600
ПРОЦЕССОР	ОДНОЯДЕРНЫЙ 1,66 ГГЦ INTEL ATOM N450 (512 КБ L2)
ВИДЕОКАРТА	INTEL GMA 3150
ЖЕСТКИЙ ДИСК	250 ГБ
ПЛАТФОРМА	INTEL PINE TRAIL / ЧИПСЕТ INTEL NM10 EXPRESS CHIPSET
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	1 ГБ ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ DDR2-667
СЕТЬ	LAN 10/100/1000 МБ/С, BLUETOOTH 2.1+EDR, WI-FI 802.11B/G/N
ПЕРИФЕРИЯ	2 X USB 2.0, КАРДРИДЕР SD/MMC, VGA, ВЫХОД НА НАУШНИКИ И ВХОД ДЛЯ МИКРОФОНА
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД	НЕТ
ВРЕМЯ РАБОТЫ ОТ БАТАРЕИ	ДО 4 Ч
РАЗМЕРЫ	280Х174Х28 ММ
ЦЕНА	16 000 — 20 000 РУБ.

МУЗЫКА НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПЛЕЕРА COWON J3

Корейская компания COWON известна как производитель качественных плееров. В конце мая до нас доехала их новинка J3. Предыдущий PMP (portable media player) от COWON появился меньше года назад и носит название S9. Смог ли новичок он избавиться от старых недостатков и сохранить достоинства?



МЕДИАПЛЕЕР = СМАРТФОН — СОТОВАЯ СВЯЗЬ

ВНЕШНИЙ ВИД

В руках мы держим широкий и плоский прямоугольник пластика в обрамлении приятного на ощупь черного металла. Сенсорный экран чуть крупнее обычного, а для работы с музыкой и радио в спящем режиме на широких гранях плеера удобно расположились несколько стандартных кнопок. Помимо этих кнопок и аудиоразъема на корпусе есть видеовыход и нестандартный разъем для подключения плеера к ПК. Почему не обычный mini USB — загадка. На обратной стороне три отверстия: встроенный динамик, микрофон и reset.

Плеер выпускается в разных вариантах — с объемом встроенной памяти от 4 до 32 гигабайт. Ее можно и расширить — в плеере есть разъем под microSD.

СКОРОСТЬ РАБОТЫ

Устройство загружается и выходит из спящего режима почти мгновенно. Не тормозит, шустро реагирует на все нажатия и быстро загружает приложения, несмотря на огромное количество разнообразных настроек. Скорость заливки информации — порядка 6 мегабайт в секунду.

COWON всегда славились хорошими аккумуляторами. Этот тоже не подкачал — 64 часа музыки с выключенным экраном, 11 часов — с видео. Полная зарядка занимает около трех часов. Если регулярно менять музыку на плеере, его даже не нужно заряжать — он успевает наесться в процессе записи. Единственный минус — экран при зарядке блокируется.

ДИСПЛЕЙ

Экран сделан по технологии **AMOLED** (Active-Matrix Organic Light-Emitting Diode). Плюсы активной матрицы по сравнению с TFT-LCD технологиями — меньшее энергопотребление и толщина дисплея, большая цветовая гамма. Из минусов — маленький срок службы люминофоров некоторых цветов (порядка двух-трех лет). Экран большой и яркий, но очень маркий, заляпывается от сенсорного управления. Кроме того, дисплей очень чувствительный и легко нажимается в кармане, если забыть о блокировке.

МУЗЫКА, РАДИО, КИНО

Отличное качество звука, поддержка многих аудиоформатов, в том числе FLAC, поддержка видео. Эквалайзер на 39 установок, поддержка Media Transfer Protocol. Последнюю прослушанную музыку можно запустить прямо из меню. Одно огорчает — плеер довольно тихонький, заставить его орать на всю комнату трудно, даже используя хорошие «уши».

Удовольствие от удобного управления аппаратными кнопками несколько портит тот факт, что функционал половины кнопочек приходится выяснять методом «научного тыка».

УТИЛИТЫ

А вот прочая начинка еще сыровата. Картинки берет только JPG, порой странно растягивает их при просмотре — похоже на то, что он картинку любого размера подгоняет под размер своего экрана и позволяет масштабировать на фиксированное число шагов.

С «флэшем» плеер работает бодро, удалось посмотреть «Масяню». А вот в квест поиграть не получилось: AMOLED не позволяет пользоваться стилусом или ногтем, а для некоторых флэш-игр палец великоват.



ДОБРОТНОСТЬ	8

+ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ КОРПУС, КАЧЕСТВЕННАЯ СБОРКА
− ЭКРАН МАРКИЙ И ОЧЕНЬ ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ	9

+ УДОБНОЕ УПРАВЛЕНИЕ, АППАРАТНЫЕ КНОПКИ, БЫСТРО ВКЛЮЧАЕТСЯ
− БОЛЬШИЕ РАЗМЕРЫ

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ	9

+ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО НАСТРОЕК, ЯРКИЙ ЭКРАН, ПОДДЕРЖКА МНОГИХ ФОРМАТОВ
− ПРИ РАБОТЕ С ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ МОЖЕТ ЗАВИСНУТЬ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ	8

+ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ, ОТЛИЧНЫЙ ЗВУК
− ВЫСОКАЯ ЦЕНА, СРОК ЖИЗНИ ЭКРАНА ОКОЛО ТРЕХ ЛЕТ

ВЕРДИКТ



БЫСТРЫЙ И ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ МЕДИАПЛЕЕР С ОТЛИЧНЫМ ЗВУКОМ И ХОРОШИМ ВИДЕО.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	85%

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР	МОНОБЛОК
РАЗМЕР ДИСПЛЕЯ	84 ММ, 16:9, 16 МЛН. ЦВЕТОВ, 480Х272 ПИКСЕЛЕЙ
ТИП ДИСПЛЕЯ	AMOLED СЕНСОРНЫЙ
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	FLASH НА 4, 8, 16 ИЛИ 32 ГБ
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ	ОДИН MICRO SD
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ ВИДЕО	AVI, WMV, ASF, АУДИО MP3/2, WMA, FLAC, OGG, APE, WAV, ПРОЧИЕ JPG, TXT, SWF
АУДИОЗАПИСЬ	СО ВСТРОЕННОГО МИКРОФОНА, С ЛИНЕЙНОГО ВХОДА, С РАДИО
ЭКВАЛАЙЗЕР	5-ПОЛОСНЫЙ, 35 ЗВУКОВЫХ СХЕМ + 4 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ УСТАНОВКИ
ИНТЕРФЕЙСЫ	USB 2.0, BLUETOOTH 2.0
ПИТАНИЕ	LI-POL АККУМУЛЯТОР, 750 МАЧ
ВРЕМЯ ЗАРЯДКИ АККУМУЛЯТОРА	3 Ч. ОТ USB
ВРЕМЯ РАБОТЫ АУДИО	64 Ч, ВИДЕО 11 Ч
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	СЛОВАРЬ, ФЛЭШ-ПЛЕЕР, ДИКТОФОН, ВСТРОЕННЫЙ ДИНАМИК, АКСЕЛЕРОМЕТР, РАДИО FM (87,5 — 108 МГЦ)
ГАБАРИТЫ	106,5Х56Х9,9 ММ
ВЕС	76 Г
ЦЕНА	ОТ 6 000 ДО 11 000 РУБ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ МОДЕЛИ

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Тройка, семерка, президентское кресло

ТАКАЯ РАЗНАЯ ДЕМОКРАТИЯ

Результат выборов решает игра случая

В северном округе английского городка **Грейт-Ярмут**, что в графстве Норфолк, на выборах главы округа произошла заминка. И за **Боба Пекка**, занимавшего этот пост уже четвертый срок кряду, и за молодого претендента **Чарли Марсдена** проголосовало равное число избирателей – по 1034 человека.

Проводить перевыборы? Зачем? Ведь по стандартной процедуре из положения выходят благодаря обыкновенной игральной колоде. Каждый кандидат в присутствии городского судьи вытянул из нее по карте. Пекку досталась тройка. Марсдену – счастливая семерка, а с ней и должность. Так, благодаря одной из самых старинных игр человечества, вновь восторжествовали мудрые принципы английской демократии.

Пора и честь знать

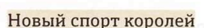
ПОКУПКИ СДЕЛАНЫ, ПОКУПОК БОЛЬШЕ НЕТ

Закрылся старейший интернет-магазин настолок



Еще на заре эпохи интернета, в 1989 году, настольщики всех мастей уже могли не рыскать по свету в поисках вожделенной игры, а воспользоваться услугами магазина **Bouldergames** (*Игры на булыжнике*). Увы, пришло время мастодонту уйти на покой. Все залежавшиеся в запасниках игры распродаются по бросовым ценам.

Причиной закрытия стала вовсе не убыточность магазина. Просто хозяин, **Джим Санидфер**, вышел на пенсию и теперь вправе отдаться любимым хобби: пейнтболу, спортивному лазанию по деревьям, реконструкциям исторических сражений. А освободившиеся от управления магазином силы он направит на свою подлинную страсть – лепку кувшинов.



Новый спорт королей

ШАХ, СНОВА ШАХ И... ТЕХНИЧЕСКИЙ НОКАУТ!

«Скала» одолел «Феникса» в восьмом раунде



Близится к кульминации европейский чемпионат по **шахматобоксу** (иначе – *chessboxing*). В Лондоне прошел бой за право бросить вызов текущему чемпиону в тяжелом весе. На ринге сошлись **Серджио Левек**, поборник «умного» подхода, и **Энди Костелло**, сторонник «силового» метода. Последний успешно затянул игру за столом, а в своей стихии оказался оппоненту не по зубам.

Шахматобокс – чередующееся двоеборье. В нечетных раундах противники встречаются у доски. В четных – сходятся в рукопашной. И так – практически без перерыва. Вариантов победы три: поставить мат чужому королю, загнать соперника в цейтнот или попросту нокаутировать его. Первый официальный матч набирающей популярность спортивной дисциплины состоялся в 2003 году.

Все дороги ведут в игроделы

С МИРУ ПО РЫБКЕ

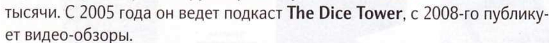
Творение известного обозревателя игр увидит свет



На YouTube хватает обзоров настольных игр. Но они редко бывают одновременно увлекательны, ясны и познавательны. Приятное исключение – работы **Тома Вэссела**.

Том – священник баптистской церкви, миссионер, отец шести дочерей. Уже семь лет он преподает математику в Южной Корее. А в свободное от трудов время играет в настольные игры, которых через его руки прошло уже более тысячи. С 2005 года он ведет подкаст **The Dice Tower**, с 2008-го публикует видео-обзоры.

В минувшем феврале Том рассказал о собственной разработке, игре Vicious Fishes (***Злобные рыбешки***). Не прошло и года, как игрой заинтересовались. В издательстве **nestorgames** не стали долго ходить вокруг да около – все нужные бумаги подписаны, производство начато, игра должна выйти уже в сентябре.



Если есть на свете рай...

В ТИШИ ЛЕСНОЙ ШАРЫ КАТАЛИ

Создан санаторий для любителей игр

Французская глубинка всегда отличалась прекрасными пейзажами. Теперь появился еще один повод туда выбраться. Специально для ценителей настольных игр, которых в Европе хватает, открыло двери заведение **L'auberge des VoyaJoueurs** (*Гостиница странствующих игроков*). Наравне с меню блюд здесь постояльцам каждый день подают и меню настольных игр.

Двор гостиницы, среди прочего, украшают гигантские шахматы. Библиотека полна научных трудов и художественных произведений, в центре внимания которых – настолки. Каждый из десяти номеров назван в честь известной игры и оформлен под стать ей. Всего в распоряжении отдыхающих более четырехсот игр, среди которых хватает и современных, и проверенных временем.



СИСТЕМА ОЦЕНОК РУБРИКИ

АУДИТОРИЯ
- Всех возрастов
- Взрослая

КОНФЛИКТНОСТЬ
- Друг против друга
- Конкуренция
- Сотрудничество против игры

СЛУЧАЙНОСТЬ
- Все можно просчитать
- Случайность предшествует игровому выбору
- Случайность после игрового выбора

ВЖИВАНИЕ В РОЛЬ
- Не нужно
- Поощряется
- Необходимо

НАСТРОЙ
- Юмористический
- Спортивный
- На погружение

ШКАЛА ОЦЕНОК

Увлекательность – насколько интересно играть.
Взаимодействие – интенсивность общения между игроками.
Проработка – сбалансированность, взаимосвязь всех элементов.
Атмосфера – желание погрузиться в игру, ее самобытность.
Качество – уровень полиграфии, штамповки, подачи правил.



БЛЕСК И НИЩЕТА КОЛЛЕКЦИОННЫХ КАРТОЧНЫХ ИГР

Каждый коллекционер уже при жизни сталкивается с проблемой вечности.
Леонид Сухоруков

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

«Настольные игры? Это те карточки, которые немереных денег стоят? Спасибо, я пока не миллионер».

Как ни странно, подобная реплика – не редкость. ККИ бывают на виду у масс куда чаще, чем другие настолки, и представление о них люди порой переносят на индустрию в целом. Причем представление брезгливо негативное. Ибо многие пробуют это блюдо на вкус, но немногие раскошеливаются на добавку. Кто пожалел о потраченных деньгах – спешит предостеречь знакомых. Так слух о дорогом и бестолковом занятии и расползается по свету.

И все-таки ККИ живут. Значит, в них играют. Оттого ли, что нет лучших вариантов? Сомневаемся.

ИГРА КОНТРАСТОВ

Какие основополагающие свойства коллекционных игр притягивают к ним одних, а какие отталкивают других? Если разобраться – одни и те же! Полюбуемся на сонм двусторонних медалей:

+ **Обилие возможностей**. В каких коробочных играх наберется десять тысяч компонентов? К каким из них так часто выходят дополнения? Избрав для себя ККИ, можно забыть о новых поисках – вы обеспечены хобби надолго.

– **Вечная незавершенность**. А ведь стремление к законченным формам в природе человека. Добровольный коллекционер – одно дело. Вынужденным быть уже не так приятно.

+ **Комбинаторика**. В ККИ каждый игрок может выразить себя, создать собственную неповторимую колоду. Ту, которой лично ему приятнее всего играть.

– **Дополнительные усилия**. Получить готовый продукт и постепенно осваивать его – привычнее, чем постоянно думать, как еще его доработать. К тому же на доработку вечно нужны деньги.

+ **Драфты**. Интереснейший тип игры, где колода собирается на лету из только что вскрытых карт. Захватывающе и всегда свежо.

– **Система бустеров со случайным содержимым** – основа экономики любой ККИ. Она позволяет им жить и развиваться, но она же – главная причина больших затрат на игру.

+ **Сообщество**. Для многих ККИ становятся окном в мир, знакомят с единомышленниками и близкими по духу людьми.

– Но если вы **не любитель общаться** с незнакомцами в непривычной обстановке, приходится раскачивать друзей или самому приобретать колоды на всех. Потратиться на коробку с полной игрой, зная, что иначе никак, психологически легче, чем закупаться «за себя и за того парня».

+ **Турниры**. Успешная ККИ – не просто игра. Это целое движение, спорт. Социальное признание, денежные выигрыши, внимание прессы – приятно, не правда ли?

– На **мероприятия, призы, рекламу** и продвижение издателям **нужны деньги** – еще копейка в общую цену. Да и шумиха вокруг «всего лишь хобби» многих отпугивает, а не привлекает.

ПЕРЕМЕНЫ НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ

Желающих устранить парадокс притяжения-отторжения, убрав минусы ККИ и сохранив плюсы, хватает. И пусть ниша таких экспериментов у́же, чем у коллекционных игр, на своем поле малыши часто обыгрывают гигантов.

■ Для **MTG** в последнее время создаются дуэльные наборы, «магия быстрого приготовления». Две готовые колоды: распаковать – и за дело. Хорошее бюджетное решение. Правда, если оценивать эти наборы как независимый продукт, в своей ценовой категории он – середнячок.

■ Концепция драфта порождает самобытные коробочные настолки. Взять, например, **Dominion**, вся механика которого – сбор оптимальной колоды из наличных средств. В каждой игре используется лишь треть из трех десятков типов карт, что дарует непреходящее разнообразие.

■ Смягчают противоречия ККИ *живые карточные игры*. В частности, издаваемая на русском «**Игра престолов**». Они продаются готовыми к употреблению, основной коробки достаточно. Доработка колод и турниры – для желающих, к чьим услугам регулярные дополнения, состав коих задан строго, а не случайно. И пусть ради комплекта редких карт приходится покупать повторные наборы, с ККИ затраты несравнимы.

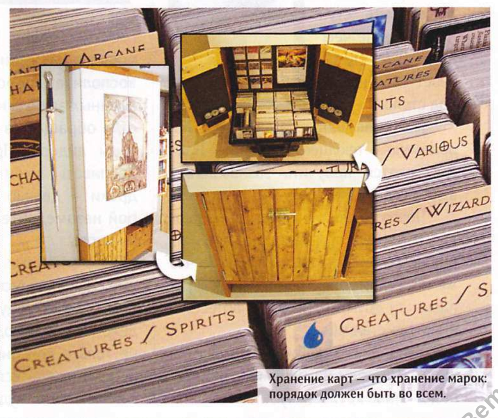
■ Еще раз пробежавшись по списку особенностей, легко заметить, что от ККИ до тактических миниатюр рукой подать. Дитя их рукопожатия – **Battleground: Fantasy Warfare**: миниатюры для бедных. Фронт атаки, сшибающиеся отряды, лучники, кавалерия, гигантские твари – все как в том же **Warhammer**. Только отряды печатаются на картах, и потери отмечаются маркером, а не снятием фигурок с поля. Дешевле, быстрее, но так же интересно!

■ ■ ■

Так в том ли причина дурной репутации ККИ, что они и вправду дурны? Может, дело лишь в обманутых ожиданиях?.. Берясь за коллекционную игру, важно быстро понять, стоит ли она денежных вложений. Ведь прелесть этого жанра раскрывается только для тех, кто готов к регулярным тратам. Остальным больше подойдут коробочные настолки.

Что только не творят игроки с излишками карт!

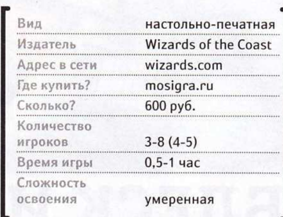




Хранение карт – что хранение марок: порядок должен быть во всем.

ДМИТРИЙ ТРУБИЦИН

INN-FIGHTING



Вид	настольно-печатная
Издатель	Wizards of the Coast
Адрес в сети	wizards.com
Где купить?	mosigra.ru
Сколько?	600 руб.
Количество игроков	3-8 (4-5)
Время игры	0,5-1 час
Сложность освоения	умеренная






Эх, раззудись, плечо, размахнись, рука! Что-то тесно стало в таверне, а значит, грядет драка! Ведь любой нормальный приключенец знает: кабак на то и кабак, чтобы потасовки устраивать. Как начнет кто на хмельную голову бахвалиться да в грудь себя бить — мигом подымется крик и гвалт. А там уж из одной ловко пущенной в оратора кружки вырастет мордобой эпических масштабов!



ПЕРЕУЛКОМ В ЗНАКОМЫЙ КАБАК

В трактирной драке важно даже не то, кто в конце концов устоит на ногах. Важно, кто снискал себе большую славу, то есть собрал двадцать победных очков и закрепил успех последним памятным ударом. Очки выдаются за пинки завсегдатаям: снятая единица здоровья — одно очко. За оглушение очередного пьянчужки полагается надбавка.



Насколько ловко ваш герой приложил соседа, определяется броском особых кубиков. Сила выпада — двадцатигранником, а цель и тип удара — особыми шестигранниками.



Выпивохе по левую руку от вас достаются кулачные затрещины. Чаще всего слабенькие, но и они лучше, чем бездействие. Такие атаки выпадают чаще других, ведь кулак изображен на двух гранях кубика.



А образине справа впору вдарить стулом или еще чем потяжелее. Пусть знает свое место под столом!



Но самая мощная атака всегда направлена в текущего фаворита. Каждый рвется проучить зазнавшегося выскочку.

Часто на шести кубиках выпадают две, а то и все три разные атаки, и из них легко выбрать наилучшую. Но что же последние две грани? Они закреплены за другими, не столь агрессивными действиями.

Изначально кубиков бросается шесть. Но если на одном из них выпадет знак кружки, кубик отставляется в сторону. Игрок, на котором число таких кубиков достигнет трех, восполняет здоровье по числу накопленных элей. И не просто восполняет, а обращает в него победные жетоны лидера. Предполагается, что распивать алкоголь прямо в ходе драки — дерзко весьма. Выпив, герой незамедлительно бросает кубики вновь.

Со значками удачи история схожая. Накопившись до трех, они приносят счастливцу карту из колоды действий. В колоде этой содержатся не только коварные трюки, но и собутыльники — вспомогательные персонажи. Они куда менее стойки и искусны в драке, но служат героям неплохим подспорьем и щитом от пары атак. Впрочем, и сами за себя постоять горазды.

Имя приключенца. Изредка к нему прилагается уточнение мировоззрения — «Злой». На злодеев некоторые способности действуют иначе.

Победные очки, причитающиеся за нокаутирование героя.

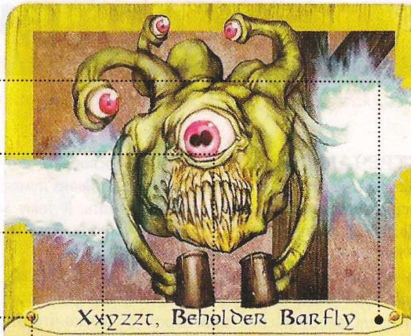
Умение. Если наш бехолдер, атакуя, на двадцатиграннике выбросил тринадцать или выше, то врежет врагу как следует. Иначе – лишь самую малость.

Здоровье. Сколько урона нужно нанести герою, чтобы вырубить его.

Бросив кубики и решив, чем он будет колотить соседа, игрок сверяется с табличкой на карте. Здесь показатели слабого и сильного удара, все их побочные эффекты.

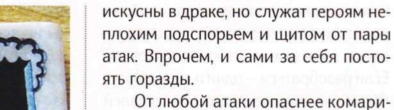
Обычно атака, направленная по лидеру, – сильнейшая из трех и обладает полезными дополнительными свойствами.

Нижнее поле указывает, при каких результатах броска и чем отплатит герой горе-нападающему.









От любой атаки опаснее комариного укуса бойцы вправе отбиваться, для чего бросают не все шестигранники, а только красный. Если повезет, противник пожалеет, что бросился на вас!

ШУМ И ГАМ В ЭТОМ ЛОГОВЕ ЖУТКОМ

Вопреки боевой природе игры, выбить из нее игрока невозможно. Если ваш герой получил в лоб и уже не встает, вы пропускаете ход, а в на-







Игрок, вырвавшийся вперед, тут же становится центром всеобщего хищного внимания.

Для подсчета здоровья и победных очков издатели предлагают использовать мелкие монетки. Удобно, не спорим. Но за цену игры могли бы вложить в коробку хоть какие-нибудь жетоны.

Поражение героя не слишком огорчает игрока – ведь уже через ход на его место выйдет новый, с толпой подручных и полным здоровьем!

Когда сыграть карту действия? Это единственный вопрос в игре, который заставляет задуматься. Остальные решения напрашиваются сами собой.

Единица на двадцатиграннике – всегда промах и пропуск хода. Двадцатка – усиленное попадание: лишнее повреждение и противник не защищается.

Избитые приключенцы, обессилевшие посетители кабака и использованные действия отправляются в стопки сброса.

Чем больше накапливается кубиков с метками эля и удачи, тем меньше возможностей у бросающего.

Поскольку кубик защиты часто перебрасывается, с его помощью тройки собираются редко.



Запаса прочности у всех собутыльников – с гулькин нос.

Имен у простых посетителей нет, лишь наименования. Не так долго держатся они на ногах, чтобы запоминать, как их звать.

Сами подельники на окружающих не нападают, зато усиливают вашего приключенца.

Герой успешно защищается в одном случае из трех. Собутыльник – в одном из шести, при выпадении удачи.

ACTION

Desperate Dodge

Play against any attack, even if you wouldn't ordinarily have been able to make a Defense roll.

Instead of rolling the Defense Die, roll all the Brawl Dice. Choose one of the results as your Defense roll.

© 2007 Wizards

На большой запас карт действий рассчитывать не стоит. Если герой за потасовку использует три – это уже много.

Условия, при которых используется карточка. Часто это успех или неудача противника в каком-либо деле.

Эффекты у действий самые разные, от хода вне очереди до введения на своей стороне второго героя. Правда, всего на ход.

чале следующего берете нового героя, и потасовка продолжается со свежими силами. И продолжается... и продолжается... и продолжается.

Из-за обилия бросков, постоянного лечения и уязвимости лидеров игра длится дольше, чем следовало бы. За это время настоящих драк состоялось бы штуки три! Нужно изрядно напрягать воображение, чтобы за перегруженными мертвой статистикой картами почувствовать азарт настоящей кабацкой свалки.

Да, персонажи колоритны, и у каждого – уникальные способности. Но они не даруют интересного выбора, а лишь прибавляют счета, да к тому же плохо сбалансированы между собой. Оптимальный вариант действий слишком очевиден.

• • •

Увы, за обилием букв и цифр в Inn-fighting так и не вырос стоящий игровой процесс. Математики много, удовольствия меньше. Сложно представить компанию, в которой не найдется лучшего занятия, чем партия в «Трактирную потасовку». Разве что в кабаке, тихим вечером, когда некому бросить вызов?..

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ — 6

- ⊕ НИЧЕГО ЛИШНЕГО — ТОЛЬКО КОНЦЕНТРИРОВАННАЯ СХВАТКА В ДУХЕ D&D
- ⊖ ДЛЯ ГВОЗДЯ ВЕЧЕРА ИГРА КОРОТКОВАТА, ДЛЯ ПЕРЕБИВКИ — ЗАТЯНУТА

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ — 7

- ⊕ ГОДИТСЯ И ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ, И ДЛЯ БОЛЬШОЙ КОМПАНИИ
- ⊖ ПЕРВИЧНЫ ОКАЗЫВАЮТСЯ КАРТЫ, А НЕ ИГРОКИ

ПРОРАБОТКА — 6

- ⊕ РАЗНООБРАЗИЕ СПОСОБНОСТЕЙ, ДЕЙСТВИЯ КАК ЭЛЕМЕНТ НЕОЖИДАННОСТИ
- ⊖ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ И МОНОТОННОСТЬ ПРОЦЕССА ВСЕ РАВНО ВЕЛИКА

АТМОСФЕРА — 7

- ⊕ СТЕРЕОТИПНЫЕ ПЕРСОНАЖИ — САМОЕ ТО ДЛЯ ЮМОРИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ
- ⊖ НИЗКАЯ ЗРЕЛИЩНОСТЬ, МЕДЛИТЕЛЬНОСТЬ СБИВАЕТ НАСТРОЙ

КАЧЕСТВО — 7

- ⊕ ДИНАМИЧНЫЕ ПОРТРЕТЫ, ПЛОТНЫЙ КАРТОН, КОМПАКТНОСТЬ
- ⊖ ПУТАНЫЙ СВОД ПРАВИЛ, НЕТ НУЖНЫХ ДЛЯ ИГРЫ ЖЕТОНОВ

ВЕРДИКТ

Inn-fighting принадлежит к категории игр, не требующих высокой нагрузки на мозг. За ней впору скоротать ожидание в дружеской компании. Но и в этой категории хватает игр с одновременно более простой и захватывающей механикой.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 67%

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ПЯТНИЧНЫЙ ВЕЧЕР

Приветствую вас, мои дорогие киноманы!

Для любителей «погреться у экрана» летний сезон ранее был синонимом мертвого. Киноиндустрия, не отставая от индустрии игровой, старательно оттягивала запуск умопомрачительных и дорогих премьер до осени и далее, так как лето – традиционный сезон отпусков и всем якобы есть дело лишь до солнышка, моря, удобного шезлонга и вкусных тропических коктейлей. Но эта неприятная традиция с каждым годом все чаще нарушается, что, скажу вам, невероятно радует. В этот раз в нашем пятничном меню вы найдете совсем не летние киновкусности. И поверьте, в данном контексте диагноз «не летний» имеет стопроцентно позитивное значение.

С уважением, дежурная по рубрике Татьяна Шацкая


Макс

Любит кинотеатры с гигантским экраном и системой «звук везде, спасайся кто может». Мечтает посмотреть четвертый эпизод «Звездных войн» в 3D и найти девушку, которая оценит наивную прелесть «Зловещих мертвецов». Не знакомиться даже, взглянуть разок.


Великий диктатор

Считает, что человек, ни разу не смотревший фильм ужасов в одиночестве, в пустом старом кинотеатре поздно ночью, не имеет права заявлять, что не боится ужастиков. Поставил в телефон вместо мелодии голос Георгия Милляра, чем неизменно пугает окружающих.


StrelOK_92

Любит смотреть кино с телефона и в закадровом переводе, но на всякий случай никому не признается. Единственный во всей компании понимает смысл бесконечных аниме-сериалов, где все только дерутся и ходят в школу.


Cineman

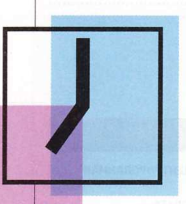
Считает, что кино нужно смотреть. Можно и в кинотеатре, но лучше дома, на диване и с друзьями. Любит сериалы, но боится вызываемых ими дыр во времени. Часто выключает телефон, когда что-то смотрит, поэтому почти всегда недоступен.


Алиса

Предпочитает ходить на утренние сеансы, потому что с утра показывают хорошие фильмы. Еще чаще предпочитает поспать подольше, поэтому ходить в кино приходится вечером, хотя хороших фильмов вечером меньше. Мечтает научиться вставать пораньше.


Доктор Барби

Считает громкий звук в кинотеатре большим достижением, он заглушает комментаторов, считающих себя остроумными. 3D скромно презирает. Мечтает дожить до эры толковых сценариев и играющих российских актеров. Или до изобретения машины времени, что, вероятно, случится раньше.



19:00

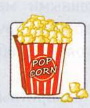
Самый лучший фильм, разумеется, – тот, который только предстоит посмотреть. И чем меньше о нем известно, тем лучше. Каждый месяц мы жадно листаем списки будущих премьер: вдруг среди еще не вышедших фильмов найдется тот, единственный, – удивительный, грандиозный, действительно гениальный… К счастью, кино в основном попадается обычное, хорошее или очень хорошее. И это прекрасно – нам есть о чем мечтать. И есть о чем рассказать.

НЕУДЕРЖИМЫЕ (THE EXPENDABLES)

АННОТАЦИЯ:
США посылает в одну из стран Южной Америки пятерых человек для уничтожения местного диктатора. Очень скоро выясняется, что никого не волнует, выживут ли они. Героям предстоит выпутаться из серьезной западни.



РЕЛИЗ В РОССИИ	13 АВГУСТА 2010 ГОДА
СОЗДАТЕЛИ	ДЭЙВ КАЛЛАХЭМ, СИЛЬВЕСТР СТАЛЛОНЕ
АКТЕРЫ	СИЛЬВЕСТР СТАЛЛОНЕ, ДЖЕЙСОН СТЭТХЕМ, ДЖЕТ ЛИ, ДОЛЬФ ЛУНДГРЕН, ЭРИК РОБЕРТС, РЭНДИ КУТЮР, СТИВ ОСТИН, ДЭВИД ЗАЙАС, ЖИЗЕЛЬ ИТЬЕ, ТЕРРИ КРЮС
КОМПАНИЯ	MILLENNIUM FILMS
АДРЕС В СЕТИ	EXPENDABLESTHEMOVIE.COM


Макс

С одной стороны, в детстве каждый, наверное, пытался приготовить Самое Вкусное Блюдо на Земле. Это же очень просто: нужно взять самые вкусные продукты и смешать! К примеру, ветчину, кетчуп, горчицу, сыр, шашлык, мороженое и варенье…
С другой – в данном случае, надеюсь, мы имеем дело со смесью десяти сортов табаско, что, в принципе, вполне допустимо…


Доктор Барби

Да, ход беспроигрышный: на каждого актера придет его аудитория, а оставшиеся захотят посмотреть, как они бегают вместе в одном фильме. Не удивлюсь, если мешать подобные коктейли станет модным. А что? Запихнем всех комиков в одну комедию, всех томных актрис и волооких мальчиков – в одну мелодраму. И главное – собрать в одном фильме ужасов Роберта Инглунда, Джека Николсона и Энтони Хопкинса.


Cineman

Это должна быть комедия, потому что такой коктейль не может быть ничем иным. Я бы пошел на этот фильм, даже если бы они все просто стояли в кадре и моргали!

УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ (THE SORCERER'S APPRENTICE)

АННОТАЦИЯ:

Дейв – обычный студент колледжа. Он пытается сдать экзамены по физике и назначить свидание девушке своей мечты Беки. Однажды в его жизни появляется настоящий волшебник и делает его своим учеником. С этого момента жизнь Дейва кардинально меняется.

РЕЛИЗ В РОССИИ	15 ИЮЛЯ 2010 ГОДА
СОЗДАТЕЛИ	ДЖОН ТЕРТЛТАУБ, ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕР
АКТЕРЫ	НИКОЛАС КЕЙДЖ, АЛЬФРЕД МОЛИНА, МОНИКА БЕЛУЧЧИ, ТЕРЕЗА ПАЛМЕР, ДЖЕЙ БАРУШЕЛ
КОМПАНИЯ	WALT DISNEY PICTURES, JERRY BRUCKHEIMER FILMS
АДРЕС В СЕТИ	DISNEY.RU/DISNEYCMS/CONTENT/MOVIES/CINEMA/020UCHENIK.JSP



Макс

Сюжет популярный и при хорошей реализации однозначно обязательный к просмотру. И мне кажется, что в городской фэнтези главное – не история, а атмосфера. С ней тут, судя по всему, все очень хорошо. Если текущие материалы не врут, а Дисней не был замечен, то любителям жанра будет на что посмотреть. Про технический уровень фильма уже сейчас можно сказать – спецэффекты обещают впечатляющее зрелище, будем смотреть на большом экране.
Николас Кейдж – хороший актер, хотя роль для него необычная. А для актера такого уровня новый образ – это всегда интересно.



Алиса

Кейдж очень романтичный в этой роли! Мне кажется, персонаж может получиться очень хорошо и неожиданно. У него все роли слишком приличные, если добавить чуток волшебства и сумасшествия – будет интересно. А Альфред Молина очень грозный: везде играет каких-то инфернальных типов, типаж такой.
Существа всяческие волшебные красиво реализованы. А вообще давно хочется масштабной доброй сказки, но тут нас, судя по всему, ждет более жесткий и наполненный спецэффектами фильм. Я застыла в ожидании...





StrelOK_92

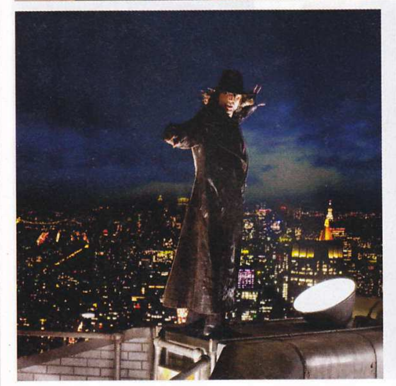
Старая, старая сказка. «Ты теперь не просто мальчик, ты почти что Гарри Поттер».

Доктор Барби

Формально – да, очень похоже. Но пока трудно судить, что это будет за история. Велика вероятность, что персонажи будут яркими, а волшебный мир достаточно самобытным, – все может сложиться в очень сильный проект. Жду с интересом и опасением: очень люблю тему волшебства в современном городе, но ее легко загубить. С другой стороны, можно сделать конфетку. Скрестила пальцы и жду.









ИСТОРИЯ ИГРУШЕК: БОЛЬШОЙ ПОБЕГ (TOY STORY 3)

АННОТАЦИЯ:
Энди, хозяин игрушек, уезжает в колледж, и игрушки оказываются в детском саду.

РЕЛИЗ В РОССИИ	17 ИЮНЯ 2010 ГОДА
СОЗДАТЕЛИ	ЛИ АНКРИЧ, МАЙКЛ АРНДТ
АКТЕРЫ	ТОМ ХЭНКС, МАЙКЛ КИТОН, ДЖОАН КЬЮСАК, ТИМ АЛЛЕН, ВУПИ ГОЛДБЕРГ, ТИМОТИ ДАЛТОН
КОМПАНИЯ	PIXAR ANIMATION STUDIOS, WALT DISNEY PICTURES
АДРЕС В СЕТИ	DISNEY.GO.COM/TOYSTORY





Великий диктатор

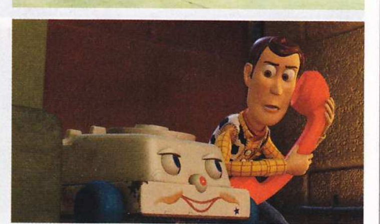
Первая «История игрушек» была шедевром. Это если не считать того, что она была первым полнометражным трехмерным мультфильмом. Причем сразу такого уровня, что некоторые студии до сих пор не могут до него добраться. С тех пор «Пиксар» раз в несколько лет задает планку качества не только себе, но и всему миру. Чем будет эта «История игрушек», пока непонятно. Очевидно, что фильм будет смешным, качественным и полным аллюзий и пародий. Будет ли он выдающимся — вот в чем вопрос. Игра в сиквелы — все-таки очень опасное занятие.


Cineman

А зачем ей быть выдающейся? Меня, допустим, вполне устроит просто мультик «Пиксара» на их привычном уровне. То есть на очень высоком. Персонажей этих я давно люблю, картинка точно будет отличная, да еще 3D, вообще блеск.





НАЧАЛО (INCEPTION)

АННОТАЦИЯ:
Дом Кобб — шпион. Он крадет секреты прямо из глубин подсознания, во время сна. Он виртуоз. Но новое задание заставит попотеть даже его.

РЕЛИЗ В РОССИИ	17 ИЮНЯ 2010 ГОДА
СОЗДАТЕЛИ	ЛИ АНКРИЧ, МАЙКЛ АРНДТ
АКТЕРЫ	ТОМ ХЭНКС, МАЙКЛ КИТОН, ДЖОАН КЬЮСАК, ТИМ АЛЛЕН, ВУПИ ГОЛДБЕРГ, ТИМОТИ ДАЛТОН
КОМПАНИЯ	PIXAR ANIMATION STUDIOS, WALT DISNEY PICTURES
АДРЕС В СЕТИ	DISNEY.GO.COM/TOYSTORY

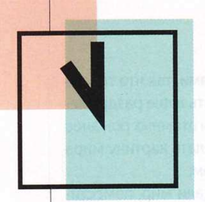


Макс

О-о-о. Новый фильм Кристофера Нолана! Да еще с таким актерским составом. Мне кажется, это будет как минимум занятно. Нолан вообще последние несколько лет снимает что-то невероятное. Сначала был потрясающий «Престиж», потом моя любимая комиксовая дилогия «Бэтмен: начало» и «Темный рыцарь». А теперь вот эта картина. Еще непонятно про что, но уже очень, очень интересно.







23:00

В который раз значимое место в наших киноразговорчиках занимают мультфильмы. Причем с каждым годом они все решительней захватывают рынок и наше внимание. Еще немного, и граница между игровым и анимационным кино сотрется. В фильмах становится все больше графики. В мультиках — недетского драматизма. Да и за награды они сражаются вполне взрослые. Давайте вспомним мультфильмы, которые оставили серьезный след в наших сердцах.



Алиса

Сложно назвать свежим мультфильмом, но самое серьезное впечатление на меня произвел «Вверх». Настолько тяжелого и сильного мультфильма, с моей точки зрения, еще не было. При очень красочных, шутливых и радужных анонсах нам показали серьезную ленту о любви, жизни, верности и одиночестве. Я существо впечатлительное, проревела (и это не метафора) большую часть фильма, но это не показатель. Всхлипы и шмыганья носом раздавались со всех сторон кинозала, уж поверьте мне. Все очень трогательно. А какие очаровательные созданы персонажи, даже главный отрицательный герой вызывает скорее сочувствие, чем злобу. Давно после выхода из кинотеатра меня не охватывало такое страстное желание помочь незнакомому человеку, позаботиться о том, кому тяжелее, чем мне.

Единственное «но» — это не мультфильм в традиционном понимании этого слова, и важно доносить эту мысль до зрителя до того, как соберется полный зал семей с детьми.







Cineman

Сказать, что «Коралина» — это прорыв, значит не передать и половины прелести картины. Это сказка. Это тонкое балансирование на лезвии, где по одну сторону серьезное вдумчивое кино, а по другую легкая, красивая, но поучительная детская сказка. Такое красивое и живое переплетение детского вымышленного мира и обычной будничной реальности — это вам не «Лабиринт фавна» от которого леденеет кровь. Важно отметить, что «Коралина» — единственный для меня 3D-проект, который отлично смотрится на домашнем экране в допотопных красно-зеленых очках. Хотя скоро объем в домашних условиях станет нормой, судя по тенденциям рынка. Но я отвлекся...

«Коралина»... Даже титры — произведение искусства. Каждый персонаж — вселенная, про каждого можно снять свое кино. Очень жаль, что фильм так тихо прошел в отечественном прокате.







Макс

Сказать, что я выделяю «Шрека», — значит несколько обобщить. Для меня есть два шикарных мультфильма — «Шрек» и «Шрек навсегда», — все, что было между ними, выносить в обязательные к просмотру не стану. Есть начало серии, с новизной и пародийностью на все, до чего достали — кино, сказки, легенды, мультфильмы, — и есть последняя картина с суровой и не совсем детской, но умопомрачительно смешной версией исходной идеи. Первый смотрел раз семь минимум, последний уже дважды. В моем мире чистого и одноразового потребления мало вещей, на которых я задерживаюсь и цитирую.

Хотя раз мы подняли тему мультфильмов — тенденция недетских мультфильмов меня несколько смущает, я не так давно повел молодое поколение на «Рождественскую историю», и только в кино название воспроизвели целиком «Рождественская история Чарльза Диккенса». Чувствуете разницу? И такое в современных мультфильмах сплошь и рядом.













Мы наконец дождались выхода новой книги Ольги Громыко, любимой многими нашими читателями, так что теперь можем поделиться с вами не первоапрельской, а самой настоящей рецензией, не рискуя вызвать ваше раздражение: дескать, почему рецензия есть – а книги нет? Порадовали нас и Олди – среди больших многотомных романов нам очень не хватало таких вот плотно упакованных сборников «на подумать». Ну и, чтобы сделать картину мира на нашем маленьком книжном пространстве объемной, дополним ее переводным бестселлером.

И как всегда в нашей программе – мастер-класс. Совместными усилиями разных писателей мы уже создали мир, поместили туда главного героя, окружили его персонажами, наделенными необходимыми функциями. Самое время, чтобы созданный нами мир задышал и заговорил. На каком языке? Конечно, на несуществующем – мы же создали фантастический мир. А как теперь перевести всю эту красоту на русский? Вот Элеонора Раткевич и расскажет нам, как выстраивать речь персонажа, чтобы та не резала ни глаз, ни ухо.

Еще хочу сказать вам, что буквально вчера мы встречались с директором издательства «Снежный ком», которое я упоминала в прошлом номере как возникшую на российском рынке надежду на появление русской непоточной фантастики. Мы узнали друг о друге много интересного. Нашим достоянием стало много хороших книг и несколько идей, как сделать нашу встречу на нескольких книжных страницах интересней и занимательней. Вообще, вся неделя перед сдачей раздела прошла под флагом встречи с книжными издателями – и вы именно те люди, мимо которых результат не пройдет.

Дежурная по рубрике Татьяна Оболенская

Г.Л. ОЛДИ
СМЕХ ДРАКОНА

ДМИТРИЙ БЕЛЯВСКИЙ

ИЗДАТЕЛЬСТВО	ЭКСМО, 2010 Г.
ЖАНР	ФЭНТЕЗИ, ПУБЛИЦИСТИКА
ТИРАЖ	8100 ЭКЗ.

Книги Олди я всегда высматриваю целенаправленно. Обычно про них удается узнать заранее и долго предвкушать — правда, если выход книги задерживается, то предвкушение становится нестерпимым. А тут анонс я как-то проморгал и оранжевый томик упал в руки приятным сюрпризом. За что я Олди (или все-таки Олдей?) люблю, так это за мысли, застревающие в голове после прочтения их книг. То, каким великолепным языком эти мысли изложены, очень облегчает восприятие.

Эта книга, в отличие от большинства предыдущих, – сборник рассказов. Некоторые из них в книжной серии «Миры Г.Л. Олди» уже издавались, а те, что публиковались раньше только в журналах, я прочитал впервые. Рассказы группируются в несколько циклов.

Первый цикл – условно-конановский «Смех дракона», давший название сборнику, с эпиграфами из стихов родоначальника сего славного жанра Роберта Говарда. Но это – стилизация, а выборы, которые авторы заставляют делать героев, и опыт, который герои выносят из неприятностей (или приключений), обычно для героического фэнтези не характерны. Очень надеюсь, что в этом мире развернется действие какого-нибудь еще не написанного романа автора.

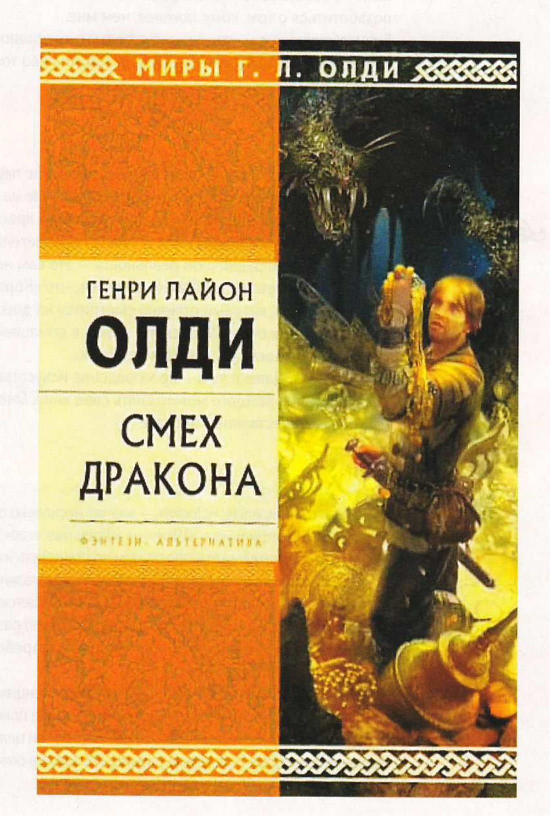
Цикл «Тени моего города». Еще больше поводов заглянуть в себя, задуматься – а что я буду чувствовать, если каждый день на жизнь придется смотреть сквозь призму одного из смертных грехов? Или каково встретить своего адвоката на Страшном суде в случайном попутчике?

Третий цикл – «Все о вампирах» – читается куда легче, но сам по себе не легковеснее. Можно понять прекрасную Елену или восхититься хозяйственностью Пенелопы. Можно посмеяться над модной вампироманией или «ремейками» книг, где и духа от оригинала не остается, – и, перевернув страницу и прочитав новые стихи (надеюсь, они еще станут песнями), перейти к последнему разделу.

Этот раздел, не в первый раз появляющийся в книгах Олди, я всегда читаю с наибольшим удовольствием – аналитические статьи и статьи литературоведческие, популярно – но так, что тезисы застревают в головах навсегда, – объясняющие, как писать можно, а как и, главное – почему, не надо. А еще, прочитав эти статьи, вы, возможно, поймете, почему очередная модная книга показалась настолько скучной.



В ближайших номерах мы планируем цикл мастер-классов Г.Л. Олди



ВЕРДИКТ:

ОГРОМНАЯ РАБОТА С МОЛОДЫМИ АВТОРАМИ, КОТОРУЮ ПРОВОДЯТ ОЛДИ, НЕ ТОЛЬКО ДАРИТ НАМ НОВЫЕ ИМЕНА, МИРЫ И ПРОИЗВЕДЕНИЯ, НО ИНОГДА ВЫНОСИТ НА НАШ, ЧИТАТЕЛЬСКИЙ, БЕРЕГ ТАКИЕ ЖЕМЧУЖИНЫ, ОБРАЗОВАННЫЕ ИЗ ОПЫТА МАСТЕРСКИХ ДИСКУССИЙ И ОТДЕЛЬНЫХ МЫСЛЕЙ, ПРИНЯВШИХ ФОРМУ РАССКАЗОВ. ОЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЮ.

РЕЙТИНГ: **10/10**

ОЛЬГА ГРОМЫКО

АННА ПОЛЯНСКАЯ

ГОД КРЫСЫ: ПУТНИЦА

ИЗДАТЕЛЬСТВО	АРМАДА, АЛЬФА-КНИГА, 2010 Г.
ЖАНР	ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ	50 ТЫС. ЭКЗ.

Милая, отзывчивая и трогательно робкая девушка Рыска («Одного воздыхателя, к счастью, забодал козел, да так успешно, что больше Рыска его не видела»). Добродушный Жар, шельма и враль, способный уболтать и облапошить кого угодно («Тащит все, что не приколочено, а что приколочено — отковыряет и тоже тащит!»). Заносчивый и эгоистичный Альк, наделенный редким даром путника и языком до того острым, что он вполне мог бы им бриться («Идти в святые никто не собирается. Это уже после смерти решают — достаточно ли мученическая»). Вот такую разношерстную компанию мы оставили на распутье в конце первой части «Года Крысы». Будущее представлялось нашим героям туманным и не слишком-то радостным.



В чем-то они были правы — всяческих коллизий, в том числе и буквально *смертельных*, ждало их немало. И не только их. Строит планы безжалостной мести и хитроумной военной кампании ринтарский властитель Витор Суровый. Строчит подозрительные письма его наследник Шарес, подливая масла в огонь смуты, ждущей Ринтар и Саврию. Недоуменно кряхтят весковые мужики, «забритые» по тсарскому указу не то в стройбат, не то в ополчение. И хрупкий, вооруженный до зубов мир между двумя странами начинает потихоньку осыпаться песком...

Автор умеет писать грустно, автор умеет писать даже страшно — а вот скучно и плохо не умеет. Ровное, добротное повествование, пересыпанное редкими жемчужинками стихов, разветвляется на несколько сюжетных потоков, как река, огибающая валуны, чтобы к «устью» снова слиться в единое целое. Если в первой части все вертелось вокруг главной троицы и видели мы их глазами лишь маленький кусочек большого мира, то здесь нас приглашают и в мрачные тсарские хоромы, и в суматошный курортный городок, и даже в саврянскую столицу (кто выговорит ее название за один присест, тому конфета!) с ее узнаваемым восточноевропейским колоритом.

К одному только можно придраться, если очень захочется: обе части «Года Крысы» просто вопиют об издании под одной обложкой.

ВЕРДИКТ:

КНИГА ДЛЯ ВДУМЧИВОГО, НЕСПЕШНОГО, *УЮТНОГО* ЧТЕНИЯ. ГЛОТАТЬ НЕ ЖУЯ СТРОГО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ — ПОЛОВИНА ЕЕ ОЧАРОВАНИЯ ПРОЙДЕТ МИМО ВАС.

РЕЙТИНГ: **9/10**

ОДРИ НИФФЕНЕГГЕР

АННА КИТАЕВА

СОРАЗМЕРНЫЙ ОБРАЗ МОЙ

ИЗДАТЕЛЬСТВО	ЭКСМО, 2010 Г.
ЖАНР	ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ	10 ТЫС. ЭКЗ.

Первый роман Одри Ниффенеггер, «Жена путешественника во времени», обернулся всемирным бестселлером и фильмом, чем и заставил внимательно отнестись к ее следующему роману. С автора бестселлера другой спрос, планка уже поднята в ожидании, возьмет книга новую высоту или разочарует нас?

«Соразмерный образ мой» — это еще одна история с кладбищем. Причем напоминает она не столько последний роман Нила Геймана, сколько «Тихий уголок» Питера Бигла. Персонажи Ниффенеггер — люди со странностями, живущие в доме рядом со знаменитым Хайгейтским кладбищем в Лондоне. Там в числе прочих известных людей похоронен и Карл Маркс, однако его призрак по страницам книги не бродит. Главный действующий призрак романа — Элспет Ноблин, которая умирает в начальных строках первой главы под названием «Конец».



В ее квартиру приезжают наследницы, двойняшки Джулия и Валентина, дочери уехавшей в Америку сестры Элспет, с которой они тоже были близнецами. Умирающая Элспет оставляет своему любовнику Роберту дневники с семейной тайной, как бомбу с часовым механизмом, которая будет тихо тикать на протяжении всего повествования и в свое время неизбежно взорвется. А пока сестры-американки осваивают Лондон, который представляется им диковинным и мистическим городом, Роберт продолжает водить экскурсии по кладбищу, тосковать по Элспет и постепенно влюбляется в Валентину, их сосед Мартин, страдающий неврозом навязчивых состояний и неспособный шагнуть за порог квартиры, пробуждает сочувствие в Джулии...

В какой-то момент понимаешь, что эта книга — о любви. О том, что делает с личностью и судьбой человека противоречивая привязанность к другому существу, будь то умершая возлюбленная, уехавшая в другую страну сестра или двойняшка, которая рядом, но хочет жить своей, отдельной жизнью.

Развязка истории неожиданна, трагична и оптимистична одновременно.

ВЕРДИКТ:

ЕСЛИ ВАМ ИНТЕРЕСЕН ВНУТРЕННИЙ МИР ЗЕРКАЛЬНЫХ БЛИЗНЕЦОВ, ТИХИХ ФРИКОВ И УПРЯМЫХ ПРИЗРАКОВ, ЗАГЛЯНИТЕ НА ЛЮБОВНО ОПИСАННОЕ ОДРИ НИФФЕНЕГГЕР КЛАДБИЩЕ — ТАМ ЖУТКОВАТО, НО ЗАНЯТНО. ЕСЛИ ЖЕ ВЫ ИЩЕТЕ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ С КРУТЫМИ ПОВОРОТАМИ НА КАЖДОЙ СТРАНИЦЕ, ПОИЩИТЕ В ДРУГОМ МЕСТЕ.

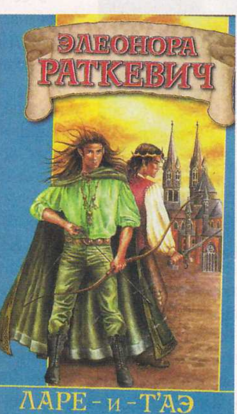
РЕЙТИНГ: **8/10**

ПЕРЕВОД С НЕСУЩЕСТВУЮЩЕГО



ЭЛЕОНОРА РАТКЕВИЧ











СКАЗКА – ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЕК...

Сказки – это такой универсальный источник сведений, где можно отыскать информацию буквально на все случаи жизни. Даже если разговор пойдет о важности речевых характеристик. Не верите? И зря. Персонаж ирландских сказок, по прозванию Темный Патрик, размышлял над этим вопросом задолго до нас с вами. Причина для размышлений была очень серьезной: король по неосторожности втравил лучший университет Ирландии, Мангрет, в научный диспут с Оксфордом – диспут, который сулил Мангрету гарантированное поражение. Именно Темный Патрик и спас доброе имя и славу Мангрета. Он переодел дорожными каменотесами трех лучших профессоров Мангрета – знатоков латыни, греческого и языка сверхученой премудрости (по крайней мере так этот язык называется в сказке). Этих мнимых каменотесов он оставил на перекрестках на расстоянии трех, двух и одной мили от Мангрета соответственно. И когда оксфордские профессора, подбирая слова попроще, спросили у «каменотеса», как проехать к университету, ответ они получили на блестящей латыни – чему изрядно удивились. Следующий «каменотес», давший ответ на изящном греческом, уже не удивил, а напугал их. Ну а когда на расстоянии мили от Мангрета «каменотес» принялся изъясняться на языке сверхученой премудрости, оксфордские гости обратились в бегство – если даже простые каменотесы рядом с обителью наук обладают такими познаниями, лучше с этим университетом не связываться.

Диспут не состоялся – благодаря хитрости Темного Патрика.

Его пример – другим наука. А нам, авторам фэнтези, – в особенности. Каким языком обитатели нашего вымышленного мира заговорят друг с другом и с читателем – таким и предстанет перед читателем наш мир.

МОЯ ТВОЯ ПОНИМАЙ, ДА!

А в самом деле – *каким* языком они заговорят? Дворяне и крестьяне, шуты и короли, воины и воры, красавицы и чудовища, эльфы и гномы... полно, да могут ли все эти создания говорить на одном языке? И если да, то на каком?

Обычно в фэнтези этот язык именуется Всеобщим. Нет-нет, не надо скептически улыбаться, такие языки существуют и в нашем с вами мире, только называются они иначе – языки международного общения. Когда, например, на игровом форуме француз, китаец и русский общаются между собой по-английски, этот язык как раз и будет тем самым «всеобщим». А в средневековье «всеобщим» языком была латынь – и не только в средневековье: на латыни переписывались Линней и Кювье, а ведь это уже девятнадцатый век! Можете не сомневаться – «всеобщий» язык в вашем мире существует. Но не все его обитатели владеют этим языком одинаково хорошо. Трудно ожидать от пастуха из затерянной горной деревушки, что он будет владеть всеобщим с той же легкостью, что и моряк торгового флота.

И все же этот язык существует – и эльф, гном и человек сумеют с его помощью объясниться хотя бы на уровне «твоя моя понимай».

Какой язык может (или не может) стать всеобщим и почему, какими свойствами он для этого должен обладать – тема для отдельного разговора. Как и зачем прорабатывать хотя бы в основах языки разных народов вашего мира, а главное, в каких случаях это действительно нужно, а когда без этого можно и обойтись – тема для нескольких бесед. А для нас сейчас важно одно: помнить, что все сказанное нашими героями являет собой как бы перевод с некоего несуществующего языка. Даже если мы не дали себе труда этот язык сочинить, мы все равно остаемся переводчиками с языка, которого нет, – языка иного, вымышленного нами мира. И хотя языка такого нет – зато правила «перевода» существуют, и нарушать их не стоит.

Что же это за правила?

ГЛОКАЯ КУЗДРА И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

«Лафрамер доел свой клафр, выпил три блура граата, кинул стюкену алмаран, вышел из инстюка, взял за крулы своего брамастра...» – едва ли вы много поняли из этой фразы. Все потому, что «переводчик с неведомого языка» нарушил одно из правил «перевода» – злоупотребил местным колоритом. А его надо дозировать, как опытный лекарь – целебное зелье: «В ложке – лекарство, в чашке – яд».

Если какая-то реалия существует и в нашем мире – называйте ее обычным, всем понятным словом. «Гонец доел свое жаркое, выпил три стакана слабенького вина, кинул трактирщику серебряную монету, вышел из трактира, взял под уздцы своего коня...» – даже если жаркое приготовлено из глокой куздры, которая в изобилии водится в здешних лесах.

Если воинские звания ваших героев более или менее соотносятся с общеизвестными – имейте совесть и не заставляйте читателя мучительно соотносить с ними незнакомые слова и соображать, кто из трех разговаривающих друг с другом персонажей кому приходится полковником, а кто лейтенантом, и было ли допущено нарушение субординации со стороны майора.

Если же какая-либо реалия существует только в вашем мире – именно ее и следует обозначить вымышленным словом. Разумеется, не забыв ненавязчиво объяснить, что оно значит. «Смычок коснулся струн кармера»





— значит, речь о музыкальном инструменте. «Выйдя в отставку, он уже не надевал больше воинский плащ виар, хотя и имел на это право» — тоже понятно, виар — это плащ, который носят представители воинского сословия, причем не только находясь на действительной службе.

В ВАЛИНОР СО СВОИМ САМОВАРОМ

«Сударь, *эти пленные эльфы хоть и холопы, но не козлы отпущения, и раз уж вы решили показать им кузькину мать, все равно драть их как сидоровых коз незачем — это допотопные методы...*»

Постойте-постойте, куда это мы с вами попали? Что тут вообще такое происходит?!

А это «переводчик с несуществующего языка» ошибся прямо противоположным образом. Он переложил его реалии «на наши деньги» слишком решительно и вдобавок не дал себе труда задуматься, а есть ли в его мире козлы отпущения и кузькина мать.

Правило, которое не может обойти ни один переводчик, будь то с действительно существующего языка или с вымышленного: если ваш фразеологизм связан с какой-либо реалией быта, истории или религии — эта реалия должна в языке, с которого делается перевод (а значит, и в быту, истории и религии), присутствовать!

Если в вашем мире местные верования никаких ангелов не предусматривают — значит, никто не назовет даже самого милого ребенка, даже будучи в крайнем умилении, ангелочком. Если платье провинциальной барышни кто-то назвал допотопным — извольте обеспечить прошлое вашего мира потопом! Если кто-то обруган или поименован холопом — значит, именно такая разновидность личной зависимости в вашем мире существует.

А если вам вздумается пренебречь этим правилом и поехать в Валинор со своим самоваром — не взыщите, если читатель проникнется убеждением, что оказался никак не в Валиноре, а там, где Макар телят не гонял.

«НЕ ЛЕПО ЛИ НЫ БЯШЕТЬ, БРАТИЕ...»

«Хоробрый вой, не утирая возгрей, подъял десницею харалужный свой меч...»

Даже если читатель понял, что вой — это не звук, издаваемый волком, тексту это не поможет. Текст скончался от передозировки славянизмов. Приходится признать, что «переводчик» с древнеславянского изрядно увлекся.

Что же делать тому, кто взялся писать «славянское фэнтези»? Разумеется, избегать слишком поздних и заимствованных слов. «Зодчий» в этом мире прозвучит естественнее, нежели «архитектор». И все же правило «недобор лучше перебора» остается в силе. На вопрос «не лепо ли ны бя́шеть, бра́тие?..» может быть дан только один ответ: «*Не* лепо!»

Вам ведь и так никуда не деться от славянизмов, когда вы будете говорить о реалиях иного времени. Холоп и смерд, гридень и отрок, боярин и челядь — всеми этими словами придется пользоваться, потому что заменить их нечем. Добавлю — пользоваться правильно, а значит, основательно изучить материал. Дальнейшее зависит от вашего мастерства и чувства меры. Мастер этого жанра Мария Семенова обладает и тем и другим — славянизмов и архаизмов в ее текстах куда меньше, чем может показаться, а художественное воздействие происходит за счет очень точного построения фразы, ее ритма. Да — выверять структуру фразы трудно. Труднее, чем натолкать в текст воев и возгрей через два слова на третье.

ТУДЫТЬ ИТТИТЬ НЕ НАДОТЬ...

«Дык того... однако... дык это... не надоть тудыть иттить... никак не надоть...»

На вопрос, что труднее всего переводить, почти любой переводчик уверенно скажет: «Просторечие». И хотя автор фэнтези переводит с несуществующего языка, легче ему от этого не становится.

Не все ведь принцы и рыцари — бывает, что и пастух или пахарь в тексте объявится. Впрочем, слова ему автор старается обычно не давать. Иначе скажет крестьянин, чего доброго: «Это я интуитивно понял» — нет уж, лучше с простонародьем не связываться! Пусть говорят попроще. Спросили каменотеса о дороге? Вот пусть и отвечает: «Не надоть тудыть иттить!» — и чтобы никакого языка сверхученой премудрости!

Переодетого каменотесом профессора опознать нетрудно — как раз по языку сверхученой премудрости. Но и персонаж, который в ответ на любой вопрос бормочет свое «тудыть», на самом деле тоже переодетый профессор, только на сей раз он старается выбирать слова попроще.

Если вам действительно нужен в тексте крестьянин или ремесленник, забудьте про все «дык» и «надоть». Обратите внимание снова на структуру фразы — лишенной, к примеру, любых причастных или деепричастных оборотов. Прислушайтесь к ритму фразы у Бажова и Шергина. Если вам предстоит наделять речью представителя городских низов — взгляните на построение фраз у Зощенко. «Пущай он одной рукой поет, а другой свет зажигает» — самой своей структурой эта фраза обрисовывает того, кто ее произнес, с головы до пят.

Как бы странно это ни звучало, но для того, чтобы передать речь безграмотного человека, нужен не только жизненный опыт и хороший слух, но и изрядная начитанность. А что до выбора слов, которые звучат попроще с точки зрения языка сверхученой премудрости... дык я вам скажу — не надоть тудыть иттить, коллеги. Честное слово.

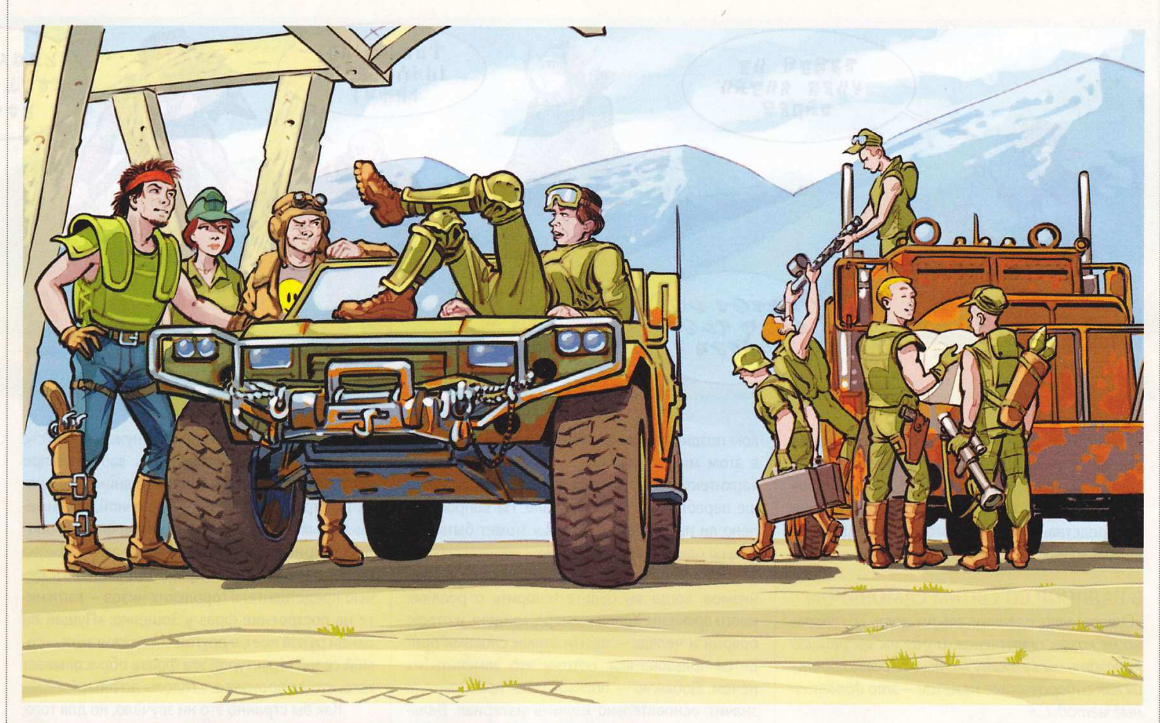
ПОПЫТКА К БЕГСТВУ

Что же это получается — того не пиши, этого нельзя! А если хочется? Вот просто взять и удрать от всех этих правил, сбежать куда подальше! Маршрутов для такого бегства существует по крайней мере два. Это юмор и постмодернизм.

И ВСЕ ЖЕ ЭТОТ ЯЗЫК СУЩЕСТВУЕТ — И ЭЛЬФ, ГНОМ И ЧЕЛОВЕК СУМЕЮТ С ЕГО ПОМОЩЬЮ ОБЪЯСНИТЬСЯ ХОТЯ БЫ НА УРОВНЕ «ТВОЯ МОЯ ПОНИМАЙ».

В юмористической фэнтези король может пригрозить епископу начистить репу, а если успеет, то и остальные овощи, а у мага может снести башню не только буквально. Если же вы решили погрузиться в глубины постмодернизма, то маркиза может говорить «смерд» и «интеграл» с одинаковой легкостью. Здесь — ничейная полоса, пролегающая между жанрами, здесь можно почти все.

И именно поэтому нельзя забывать, что на нейтральной полосе не только цветы растут необычайной красоты, но и мины залегают под цветами. Труднее всего проложить путь именно там, где можно все и тропы не обозначены. Прогулки по нейтральной полосе — не для тех, кому трудно освоить правила, а для тех, кто уже их освоил блестяще. Кто даже на нейтральной полосе не забывает, что все мы, пишущие фэнтези, — переводчики с несуществующего языка.



ШЕЛТЕРВИЛЬСКИЕ ИСТОРИИ
РЕЙС «ФЕРДИНАНДА»

НЕ РОСКОШЬ

– С дороги, сопляк! У-у, понаехали тут всякие – ни пройти, ни проехать!

Нэш шарахнулся в сторону и проводил завистливым взглядом колонну из БТРа, двух джипов и нескольких багги. Опять какой-то клан поехал на разборки. А может – отбивать караван или даже брать форт. Глядя на их бронежилеты, оружие, обвес и транспорт, Нэш чувствовал себя жалким неудачником.

Баден-Баден принес ему поровну новых перспектив и разочарований. После феерической поездки на поезде «Шелтервиль – Баден-Баден» Нэш, Гексоген и Руби разошлись, чтобы осваивать новые территории, новых монстров и новые подземелья.

Нэш очень быстро обзавелся новым бронежилетом, свой верный обрез двустволки сменил на почти новый SPAS-12, стал позволять себе такие приятные мелочи, как тактический фонарик, транквилизаторы, гранаты, осветительные и дымовые шашки. Благодаря новому снаряжению он легче справлялся с новыми монстрами, а это, в свою очередь, позволяло добывать больше средств на новое снаряжение.

Однако скоро эйфория закончилась. Нэш вдруг понял, что новый бронежилет, конечно, защищает его от когтей (а все чаще и от пуль) монстров, но слишком уж часто требует ремонта, а то и полной замены. Транквилизаторы и всякого рода мелкие вспомогательные устройства – не роскошь, а суровая необходимость. Да и SPAS, казавшийся поначалу верхом совершенства, хотелось поскорее сменить на что-нибудь более скорострельное, вроде АК-47.

Ну а самое обидное было снова чувствовать себя низшим звеном в пищевой цепи. Признаться, Нэш уже привык свысока поглядывать на новичков, населявших Шелтервиль. Привык, что рукоять дробовика, торчащая из чехла на поясе, ясно дает понять любителям приключений: лучше поискать другую жертву, а то себе дороже выйдет. Тут же в его сторону даже не смотрели: что с него возьмешь, с пешехода?

Да. Основным мерилом благополучия и успешности игрока в Баден-Бадене служило транспортное средство. Причем не сам факт его наличия (без такового игрока вообще всерьез не воспринимали), как это было в Шелтервиле, а количество колес, толщина брони и объем двигателя.

Наличие транспортного средства, как все больше убеждался Нэш, тоже не было роскошью: добираться до новых охотничьих угодий пешком становилось все труднее. И дело даже не в монстрах, хотя было обидно тратить треть боезапаса на отстрел всякой мелочи. Это было попросту долго.

Многие в подобной ситуации начинали с мотоциклов. Два колеса, сравнительно небольшая цена, высокая скорость и, при определенной сноровке, отличная маневренность. И, конечно же, куча романтики: многие игроки оставались верны двухколесному другу, нередко они сбивались в банды и совершали молниеносные рейды, нападая на автоколонны и полевые лагеря других игроков.

Следующей ступенькой можно было считать багги. Сваренная из стальных труб машинка не уступала в скорости мотоциклу, но при этом твердо стояла на четырех колесах и давала возможность взять с собой борт-стрелка. Шустрые, неприхотливые, легко переживающие аварии и поддающиеся модернизациям – им всегда находилось место в автоколоннах. Хотя, конечно, отсутствие серьезной брони было их большим недостатком.

Далее следовали всякого рода джипы, бронетранспортеры, позволяющие доставить на поле боя целый отряд игроков. Были и грузовые машины, цистерны для перевозки горючего, танки и даже авиация, но для таких вещей уже нужны были особые сертификаты, не говоря уже о цене.

ТОВАР НА СКЛАДЕ

Проблема транспорта снова свела вместе Руби, Нэша и Гексогена. Каждого, по тем или иным причинам, не устраивали самые дешевые варианты. Решение купить вскладчину что-то посолиднее мотоциклов было принято почти сразу, а вот дальше разгорелась горячая дискуссия по поводу требований к будущему транспорту.

В конце концов сошлись на том, что у совместной собственности должно быть как минимум четыре колеса, салон с не менее чем тремя сидениями, бронированные стенки и турель под пулемет Руби. И, разумеется, обширный багажник для трофеев. С последнего требования, собственно, все и началось. Вернее, началось все с того, что Руби набрела на армейский склад...

Все подобные склады стояли на строгом учете. Их содержимое и охрана (один рейд-

босс и свита) возрождались раз в несколько дней, но добыча была достаточно богатой, чтобы подождать. Более того, когда наступал «день Д», у заветного места, как правило, собиралось несколько кланов. Первым делом они выясняли, кому же, собственно, выпадет честь сразиться с охранниками склада. Пока кланы выясняли отношения, мародеры-одиночки сбивались в стайки, пытаясь ударить в спину ослабшему победителю или просто прошмыгнуть мимо, чтобы попытать счастья с мобами. В общем — всем было весело.

Склад, на который наткнулась Руби, был совсем небольшой. За рейд-босса там был всего-то псевдопрапор со свитой из черпаков и духов. Сама Руби, конечно, их бы не осилила, но втроем можно было рискнуть.

Увидав не разграбленный и не осажденный склад, Руби поначалу страшно обрадовалась, решив, что ей посчастливилось наконец совершить географическое открытие. Однако, хорошенько покопавшись в архивах форума, она с разочарованием узнала, что этот склад давно открыт и внесен в реестр. Но, понятное дело, такой информацией делились очень неохотно, так что первооткрыватель не стал хвастаться своим открытием особо громко.

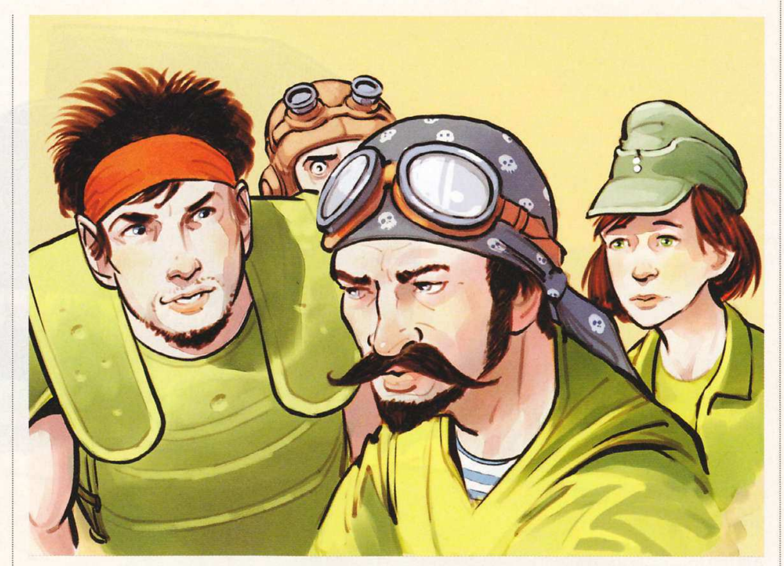
Почему склад оказался обойден вниманием — тоже в общем-то можно было догадаться. В такую дыру могла пробраться только Руби: вокруг были наползающие друг на друга зараженные области, кишащие мутантами леса и болота. Скорее всего о нем попросту забыли, хотя не было никакого сомнения: стоит только напомнить, и слетится целая стая желающих распотрошить заначку.

Впрочем Руби сперва о таких тонкостях даже и не задумывалась. Случайно наткнувшись в городе на Гексогена и отвечая на его: «Чего такая пасмурная?», она пожаловалась ему на свое невезение. Подрывник тут же навострил уши и попросил рассказать о путешествии подробнее. Раздосадованная «уплывшим» открытием Руби сначала и не поняла, чего это он так разволновался, пока Гена не указал ей на один из скриншотов.

На фотографии, сделанной Руби с какого-то возвышения, отчетливо были видны незакрытые ворота одного из складов. На максимальном увеличении, когда скриншот уже начинал распадаться на пиксели, все-таки можно было разглядеть лежащие в длинном ангаре характерные армейские ящики. В основном с патронами. В глубине виднелась оружейная стойка с автоматами, в других ящиках вполне могли быть одноразовые гранатометы, но патроны... о, патроны — это больное место каждого игрока. А тут они были, и, кажется, их количество исчислялось не штуками, даже не магазинами — ящиками!

Именно этот фактор ставил в тупик весь план возможного налета. Допустим, друзьям удастся справиться с охраной склада. Это будет отнюдь не просто, но что дальше? Набить патронами карманы и вещмешки? Бросить старое оружие, заменив его новым? Нагрузиться до предела, и, едва переставляя ноги, ковылять в город? Максимум они смогут унести по ящику патронов. Это не просто мало — это унизительно!

Вывод был один: срочно нужен транспорт. Достаточно остойчивый, достаточно бронированный и достаточно вместительный. И не-



дорогой, чтобы вместиться в сумму скромных сбережений друзей. Быстрый анализ рынка дал однозначный ответ: новый транспорт им не по карману. Оставался либо фрахт, либо искать что-нибудь на рынке подержанных машин.

ОДОЛЖИТЕ МАШИНУ?..

— Что? Не, народ, сегодня вряд ли.

— Да что ж такое-то, а?! — удивленно всплеснул руками Нэш. — Вы что, сговорились все? Забастовка?

Вот уже больше часа друзья мотались по городу. До сих пор у Нэша не было такой необходимости, но он всегда считал, что нанять машину — не такая уж большая проблема. Многие владельцы грузовиков всегда готовы были «подкастрюлить», чтобы оправдать дорогое содержание большой машины. Да и сегодня их было предостаточно, особенно на старой автобусной станции на северо-западной окраине Баден-Бадена. Однако, едва заслышав о поездке на юго-запад, все водители почему-то наотрез отказывались, даже не поинтересовавшись предполагаемым гонораром.

— А, так вы не в курсе, что ли? — удивленно моргнул очередной водила, которого Нэш пытался соблазнить. — «Койоты» сегодня блокпост на той дороге берут. А «Смерш» решил им в спину ударить. Там сейчас такая буча — хоть святых выноси, и, по всему видать, до завтра.

— Ну а мы тут при чем? — удивилась Руби. — Нам так, мимо проехать.

— Да кто вас знает, то ли вам мимо проехать, то ли вы подкрепление. Не, там все просто: увидят машину, по рации запросят, нет ответа на нужной частоте — и привет, накроют из минометов.

— Так, может, как-нибудь в обход? — неуверенно предложила Руби.

— Не-е, там же кругом болота да радиация, разве что на БТРе... — ковыряясь в ухе, задумчиво пробормотал водила. Неожиданно в его взгляде мелькнул интерес: — А вам куда, собственно, надо?

Нэшу не пришлось одергивать Руби, она и без того ожгла водителя недоверчивым взглядом:

— А вот меньше знаешь — лучше спишь.

— Как хотите, — равнодушно пожал плечами парень. — А только сегодня никто по северо-западной не поедет.

Поникнув, друзья хмуро побрели прочь. Нэш закусил губу — мучительно сладкое видение новенького, в масле, АК-47 преследовало его с тех пор, как его разыскал взбудораженный Гексоген. И патроны. Много-много патронов. На сам автомат деньги у него уже были, но вот патроны... А тут — целый ящик, и не один...

— Эй, погодите! Погодите говорю...

Компанию догнал давешний водила. Хитро глянув на друзей, он спросил.

— А если я вам одну наколку дам, сколько заплатите?

— А сколько надо? — мрачно буркнула Руби.

— И что за наколка? — торопливо уточнил Нэш.

— Ну, есть один тип, он, может, и подвезет.

— А чего это никто не повезет, а он повезет? — сощурился Нэш.

— Да он вообще стукнутый на всю голову. А сейчас ему вообще край: терять нечего.

— Это как?

— А дай полтинничек — расскажу!

— Четвертак, — предложил Нэш.

— Ладно, уболтал, — поколебавшись, кивнул водила и, приняв деньги, принялся писать что-то на листке бумаги. — В общем, есть один мужик. Характер у него сложный, примерно как у бетонного блока. Он сейчас на барахолке и, по большому счету, должен взяться за любую работу, даже дурно попахивающую.

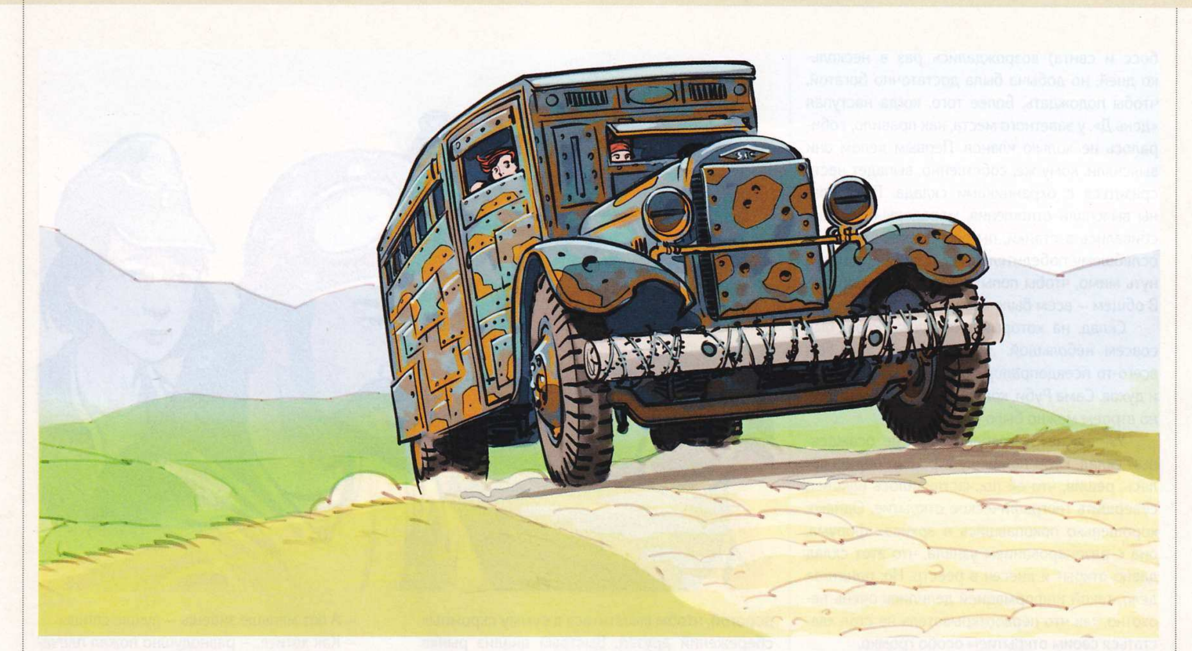
— А машина у него вместительная?

— Очень! Двадцать человек с багажом — легко и с комфортом!

— А что у него за ситуация, что ему терять нечего? — напомнил Нэш.

— А... Так он, это, драндулет свой заложил, — злорадно усмехнулся водила. — Если деньжат не раздобудет, так и так свою колымагу потеряет.

Водилу звали Федор Кузьмич. В виртуальном мире, где все предпочитали более короткие, но звучные прозвища, вроде «Крушитель», «Мэддог» или, на худой конец, «Вениамин Лютый», такой официоз слегка выбивал из колеи.



но водитель, представившись, казалось, так и ждал неосторожной улыбки или нервного смешка, чтобы закатить скандал.

— По северо-западной, значит? — мрачно буркнул Федор Кузьмич, с плохо скрываемым отвращением глядя на нанимателей. — Вы что, тупые? Я же говорю, там сегодня буча.

— Слышь, папаша, мы как бы в курсе, — мрачно буркнул Нэш, начиная терять терпение.

— А если в курсе — чего вам не сидится?

— Да вот приспичило, понимаешь! Мужик, тебе деньги нужны или как?! — рявкнул, не выдержав, Нэш.

— Ну, нужны, — мрачно буркнул Федор Кузьмич.

— Ну так чего ты кочевряжишься? Сколько за рейс? И где, наконец, твой драндулет, хоть глянуть на него нужно...

— На аукционе, — с ненавистью в голосе буркнул водитель.

Друзья уставились на него, не находя слов.

— Слышь, умник, и чего ты нам все это время мозги полоскал, а? — нехорошо сощурившись, осведомился помалкивавший до сих пор Гексоген.

КУПЛЮ МАШИНУ С ВОДИТЕЛЕМ

На кредит в мире «Забытых перекрестков» шли в самом крайнем случае. Взять деньги можно было только под грабительские проценты и только под залог какой-нибудь собственности. Если игрок изначально не собирался возвращать кредит — ему легче было продать эту самую собственность по бросовой цене.

Если персонаж по каким-то причинам не возвращал деньги, залоговое имущество продавалось с аукциона, а сам он отправлялся на рудники, отрабатывать проценты. Если игрок пробовал ерепениться и хитрить, за ним начиналась натуральная охота. В каждом населенном пункте его начинали атаковать специальные боты-убийцы, нанятые кредитором. Любой игрок, убивший должника, мог получить скромное, но вполне полезное вознаграждение. В общем, погрязшему в долгах зачастую приходилось попросту заводить нового персонажа. Может, конечно, показаться, что это слишком жестоко, но увы — это был единственный способ заставить игроков хотя бы задуматься над необходимостью возвращать кредит.

Как сообщил Нэшу водила с автовокзала, какое-то время назад Федор Кузьмич как раз взял такой вот кредит, под залог своей машины. Что-то там у него не срослось, афера, под которую он брал деньги, прогорела. Собственно, именно поэтому он и должен был якобы охотно браться за любую работу. Но, очевидно, срок выплаты совсем поджимал, и водитель решил сам продать свою собственность прежде, чем это сделает автоматический аукцион. Такое допускалось: сумма, помеченная в закладной, при этом автоматически отчислялась в пользу кредитора, остальное (если было это самое остальное) мог забрать себе теперь уже бывший владелец.

Нэш и его товарищи совсем приуныли. Кажется, оставалось только ждать до завтра и надеяться, что за это время никто не обнаружит заветный склад. Что сомнительно, если рядом с ним идут боевые действия. Если только кто-то кинет туда разведчиков...

— Спокойно! — неожиданно встрепенулся Гексоген. — Есть идея. Слышь, Кузьмич, ты почем свою телегу торгуешь?

— Ну ты, задохлик, — угрюмо проговорил водила. — Ты как ко мне...

Нэш и Руби моментально встали плечом к плечу с Гексогеном, а их руки как бы невзначай легли на вспомогательное оружие. Потасовки в городах не одобрялись, но если Кузьмич нанесет первый удар — расхлебывать последствия будет именно он.

— Спокойно! — замахал руками подрывник. — Я же сказал, есть идея! Сколько? Мы покупаем!

— Одну минутку! — мотнул головой Нэш, беря друга под локоть и отводя в сторонку. — Гекс, ты что, спятил? Мы же даже не знаем, что у него за машина. А кто ее поведет? Тот тип сказал — двадцать человек с багажом, значит, полюбому третья категория, а нам только вторая светит, и то если напряжемся.

— А вот он и поведет! Ты просто не знаешь таких типов, — ухмыльнулся Гексоген — Ты глянь на него: для него его машина — самое важное, что есть на сервере.

— Так что, мы просто выкупим этого грубияна из рабства и будем надеяться, что он из благодарности станет нам помогать?! — недоверчиво проворчала Руби.

— Ну, не все так просто. Мы покупаем его машину, и она останется нашей. То есть если что, мы всегда сможем ее продать. А его нанимаем как шофера.

Какое-то время друзья яростно спорили, взвешивая все за и против такого плана. Наконец Кузьмич, ознакомленный с условиями сделки, неохотно огласил цену. Цена оказалась высокой, но приемлемой. Объем двигателя, вместимость кузова и броня вроде тоже устраивали, хотя на расспросы о машине Кузьмич отвечал как-то неохотно, время от времени ввoрачивая, что, мол, надо бы то подкрутить, а это подкрасить, и вообще — «старушке не помешал бы ремонт». Но в конечном итоге сделка состоялась. Договорившись встретиться через четверть часа на выезде из города, друзья отправились готовиться к рейду.

ПОЕХАЛИ!

Пограничным пунктом города на северо-западном шоссе считалась старая автобусная остановка. Бетонный навес с лавочкой и вкопанным железным столбом, на котором нетрудно было представить себе знак остановки с номерами маршрутов и примерным расписанием движения. По одну сторону был город, по другую — внешний мир, а посередине — Руби, Нэш и Гексоген, которые в состоянии легкого ступора разглядывали подрулившее к остановке транспортное средство.

— Не может быть, — подавленно пробормотала Руби.

— Я его узнал, — сообщил Гексоген. — Это «Фердинанд». На таком Глеб Жеглов ездил...

Скрипя, гремя и надсадно взревывая двигателем, перед ними остановилась штука, больше всего напоминающая древний автобус

ГАЗ-651. Бока драндулета были обшиты помятыми железными листами, на передний бампер намотана колючая проволока. В общем, автобус выглядел так, будто недавно участвовал в съемках фильма про зомби. Даже название угадывалось: «Пионеры-герои против зловещих мертвецов». Какое-то время у приключенцев еще теплилась надежда, что все это просто совпадение или чей-то розыгрыш, но тут из автобуса высунулся Федор Кузьмич:

— Але, пешеходы! Так и будем стоять или поедем уже? — раздраженно спросил он.

— Ух ты, так оно еще и ездит?! — не смог удержаться от сарказма Гексоген.

Кузьмич ожег его взглядом и только скрипнул зубами.

— И в эту штуку мы вложили почти все свои деньги, да? — проскрипел Нэш.

— Да ладно вам, — неожиданно вступилась за «Фердинанда» Руби. — Что вам не нравится-то? Главное, что он довезет нас куда надо и места в нем много.

— Главное, чтобы не развалился по дороге...

— Так, — сердито рявкнул Кузьмич. — Кому чего не нравится — заяву на стол, я подпишу. Колхоз дело добровольное, не нравится — счастливо оставаться!

— А ну стоять! — возмутился Нэш. — А как же наши деньги?!

— Денег у меня уже нет, — с достоинством парировал водила. — Они автоматически пошли в счет долга. Но как только заработаю...

— Пропали наши денежки, — вздохнул Гена. — Ладно, будем использовать то, что есть. В крайнем случае пилота катапультируем, а колымагу в Шелтервиле на лом сдадим.

— Э, а ну полегче! — обеспокоенно заерзал Кузьмич. — Никто мою крошку на лом не сдаст, пока я...

— Пока ты — что? — угрюмо спросил Нэш. — Это уже не твоя, это наша крошка... к безмерному моему сожалению. Ладно, не кипятись! Грузимся, что уж тут сделаешь.

Как ни странно, внутри автобуса было даже неплохо. В салоне оставалось два ряда сидений, остальные были убраны, оставляя обширную площадку, годную для перевозки багажа или десанта. Все окна были плотно подогнаны, под крышей виднелась коробка системы очистки воздуха.

— О как, — хмыкнул Нэш. — А что, эта штуковина приспособлена для форсирования зон химического заражения?

— И химического, и бактериального, и борта внутри свинцом обшиты, — буркнул Кузьмич. — Ежели чего — пятнадцать минут полного автонома, как в подводной лодке. Ну что, куда едем-то?

Друзья переглянулись. Что ж, рано или поздно этот момент должен был настать. Руби достала карту и развернула ее перед Кузьмичом.

— Вот сюда.

— И что там? — сварливо буркнул водитель.

— Склад, — просто пояснила девушка.

Какое-то время Федор хмуро смотрел на карту.

— И что, ничейный?

— Сегодня ничейный, завтра, может, уже и чей-то будет, — поморщился Нэш. — Довезешь?

Федор снова уставился в карту. Наконец он проговорил, тыча в карту пальцем:

— Вот тут блокпост, за который кланы сейчас дерутся. Значит, вот тут и тут они шоссе перекроют. В обход надо будет двигать, по бездорожью... Как бы колеса не отвалились. Ладно, поехали, чего уж там...

ПРОКЛЯТЫЕ ПЕШЕХОДЫ

При передвижении «Фердинанд» издавал целую симфонию звуков. Вся его обшивка брянцала и постукивала, двигатель ревел, жалобно всхлипывая коробкой передач, в приоткрытых окнах печально завывал ветер. Казалось, опасения насчет того, что автобус может попросту развалиться на ходу, были далеко не беспочвенными.

Я ЕГО УЗНАЛ, — СООБЩИЛ ГЕКСОГЕН. — ЭТО «ФЕРДИНАНД». НА ТАКОМ ГЛЕБ ЖЕГЛОВ ЕЗДИЛ...

До того как спорный блокпост показался из-за горизонта, Кузьмич свернул с дороги. Если до этого Нэш непрерывно жаловался на тряску, то теперь он уже попросту боялся рот открыть — приходилось все время прочно сжимать челюсти, чтобы они не клацали. Единственными, кого качка, казалось, не заботила, были Кузьмич на своем пилотском кресле и Руби, примостившаяся рядом с ним с картой в руке.

— Мы-не-смож-жем-нич-чего-ув-вез-ти-в-эт-той кол-лымаг-ге, — бормотал Гексоген, подскакивая на сидении. — Оно же все взорвется!

— Та не... — бодро крикнул со своего сидения Кузьмич, перекрывая грохот и стоны «Фердинанда». — Когда нагрузимся, подвеска просядет слегка, ровнее пойдем...

— Оптимисты вы оба. Я бы так далеко не загадывал, — мрачно буркнул Нэш. — Как бы из нас на полпути душу не повытрясло...

— Форточку закройте, — крикнул вдруг Кузьмич.

— Чего?

— Форточку, говорю, закрывайте! А то придется в противогазах сидеть. В зону заражения въезжаем...

Нэш с Гексогеном переглянулись и, цепляясь, точно обезьяны, за поручни, кинулись закрывать окна по всему автобусу. Снаружи потянулось неприятное болото, с маслянистой водой в лужах, целыми озерцами грязной жижи и неестественного цвета растительностью. Кузьмич сбросил скорость, тряска стала более плавной.

Приключенцы с интересом разглядывали территории, которые раньше им если и приходилось видеть, то только на бегу, сквозь запотевшие стекла противогаза, отмечая наконец несомненное преимущество колесного транспорта перед пешими переходами. Неожиданно Нэш обратил внимание на вспышки и облачка дыма справа, на самом горизонте...

Нэш протер мутное стекло и достал бинокль. Видно было отвратительно: стекло было грязным снаружи, да и тряска хоть и уменьшилась, но все еще была солидной. Но, в принципе, и так можно было догадаться: именно там два клана сражаются за контролирующий дорогу блокпост.

— Кажись, кого-то к зараженной зоне прижать пытаются, — авторитетно заметил Нэш.

— Точно, — кивнул Гексоген. — Так что ребятам крышка. Еще немного, и им придется отстреливаться в противогазах...

— Болтаете, не знаете о чем, — проворчал Кузьмич, оборачиваясь в салон. — Умники. Стратеги, елки-палки! Там, на самой бровке болота, укрепрайон. Линия окопов с дотами, они сидят там, как блохи на пуделе, и наливают из амбразур прямо во фланг. А сзади их это самое зараженное пятно и прикрывает. Так что... Мар-ракуя, да куда ж ты прешь?!

«Фердинанд», возмущенно взвизгнув, вильнул, ушел в занос на болотном месиве. Кузьмич выкрутил руль и врезал кулаком по клаксону.

— Что случилось?!

— Пешеходы! — с отвращением выплюнул водитель. — Твою дивизию, ну нигде от них покоя нет, и откуда только берутся? Посреди болота, отрава кругом — и то под колеса норовят кинуться...

— Пешеходы?! — Нэш удивленно моргнул и уставился в окно.

Недалеко от оставленной колесами «Фердинанда» колеи стояло человек пять в резиновых комбинезонах химзащиты, из капюшонов которых торчали рыла противогазов. Судя по обляпанным грязью комбинезонам и активной жестикуляции, сейчас у них в самом разгаре была полемика на тему «Совсем обалдели эти водители, уже нигде от них покоя нет... И откуда он, зараза, посреди зараженного болота взялся-то?!».

Осознание того, кто на самом деле есть кто, куда и зачем, снизошло на Нэша и Гексогена одновременно в виде моментального прозрения. Кто бы ни укрепился там, на бровке болота, Койоты или Смерш, их противники решились на дерзкую вылазку: втихую подогнать в тыл группу через считавшееся непроходимым болото. Собственно, именно по тем же причинам в болото сунулся и экипаж «Фердинанда»: никто в эту сторону не смотрит, значит, можно прошмыгнуть незаметно. И вот, что называется, — какая встреча!

— Гони! — в один голос завопили Гексоген и Нэш, видя, что Кузьмич, кажется, готов открыть дверь автобуса, чтобы всласть обматерить низшую касту — пешеходов.

Пешеходы тем временем сдергивали с плеч автоматы. Заметив этот весомый аргумент через зеркало заднего вида, Кузьмич рефлекторно дал по газам. «Фердинанд», взвыв двигателем, выпустил из под пробуксовавших задних колес фонтан жирной, густой грязи, залившей диверсантов, точно чернила каракатицы. Комментарии разъяренных автоматчиков милосердно скрыли противогазы и система цензуры сервера, превращающая особо забористые идиомы в слова вроде «маракуя» или «карбонат». Кокетливо вильнув задним бампером, «Фердинанд» рванул вперед, подпрыгивая на кочках...

(Окончание в следующем номере)

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ОТМЫЧКА



От автора: это новые рассказы «Сказочная бюрократия», написанные для вас. Рыцари, драконы, маги, сокровища и... печати, справки, разрешения, лицензии на все и вся. Все учтено и отмечено, занесено в Реестры.

Иван Магазинников,
дизайнер Katauri Interactive

— Пожалуйста, отойдите от меня на два шага, — раздался женский голос.

— Ого! Говорящая дверь? — Человек в черной одежде отпрыгнул к стене, прижимая к груди связку отмычек.

— С вашего позволения, я — механический замок четвертой категории. Не советую совать в меня это вульгарное и примитивное орудие взлома.

— Действительно, как-то неуважительно по отношению к вам. Попробую поискать что-нибудь поприличнее.

Грабитель склонился над сумкой и начал в ней рыться. Разогнувшись, он обратился к говорящему замку:

— Послушайте, давайте не будет напрасно тратить время. У меня восьмая категория квалификации в механическом взломе. Так что вскрыть вас — это лишь вопрос времени.

— И я должна вам поверить на слово?

— Конечно же, нет! — Вор вытащил свиток и развернул его перед замком.

— Хм... Действительно восьмая... Ну что ж, я подчиняюсь силе, превосходящей мою, — вздохнул замок и щелкнул. Дверь открылась.

— Не силе, а умению. Приятно было иметь с вами дело, леди! — Элегантно склонившись, грабитель поцеловал дверную ручку.

Он вошел в комнату и зажег магический светильник. Перед ним была еще одна дверь. Снова зазвенев отмычками, вор шагнул к ней, но был остановлен окриком:

— Стой, нарушитель! Испепелю!

— Эй-эй, ты, декорация с ручкой, поосторожнее с угрозами!

— Это не угроза, а констатация фактов. Тебя нет в списке разрешенных к допуску персон. — Голос на этот раз был мужской, даже юношеский.

— А? — Лицо взломщика удивленно вытянулось. — Ты это кому сказал?

— Неидентифицированному лицу, располагающемуся передо мной.

— Хм. Мне то есть? А скажи-ка мне, любезный дверь, что ты такое?

— Я не дверь. Я — интеллектуальное запорное устройство пятой категории.

— Надо же, какое совпадение! У меня здесь как раз завалялась настойка разрыв-травы. Если не ошибаюсь, то это лучшее средство против таких, как ты, умников.

— Разрыв-трава и любые ее производные числятся в Реестре как запрещенные к свободному распространению и использованию средства. — В голосе замка проскользнула нотка страха.

— А еще в Реестре числится вот такая бумага, — помахал документом вор. — Читать-то умеешь? Рецепт на приобретение настойки. А вот разрешение на использование. И свежая лицензия на уничтожение интеллектуальных замков по седьмой уровень включительно!

— Но... Это же... Вы меня хотите...

— Именно! Две капли, и твои внутренности превратятся в пыль. Впрочем... Есть и другой вариант...

Человек склонился к замку и зашептал прямо в скважину. После недолгих уговоров замок щелкнул, открываясь:

— Проходи, неизвестный нарушитель. Я склоняюсь перед грубой силой и угрозой полного уничтожения.

— Конечно-конечно, — ухмыльнулся вор и, взвалив сумку на плечо, шагнул в следующую комнату.

— Ну а ты у нас что за хитрый механизм? — с порога обратился он к замку.

— Хитрость — это для слабаков, — раздался в ответ раскатистый басок.

— Да уж, на слабака ты точно не похож, — согласился вор, присмотревшись.

Замок был большой. Даже огромный. Из прекрасной ишемской стали характерного зеленоватого оттенка. Такой с ходу не возьмешь. Проще избавиться от двери, чем от него самого, поэтому такие замки называли «силовыми».

— Ладно. Смотри, что у меня есть, — достал грабитель очередную бумагу.

— Раз-ре-ше-ние... на... ис-поль-зо-ва-ние... — по слогам начал читать замок.

— Так не годится, лучше я сам. «На использование пробивного механизма таранного типа». Между прочим, очень тяжелая штука, насилу дотащил. Думал уже, что не пригодится, а тут как раз ты...

— А может, не надо?

— Что не надо?

— Ну это... Механизмом типа тараном...

— Таранного типа. Я что, получается, зря надрывался? Да и за дверь мне как-то попасть нужно. Так что ты меня извини, но...

Не успел он договорить, как замок громко щелкнул, открываясь.

— Хм. Вот это уже мужской разговор, — хлопнул взломщик по двери. — Уважаю!..

■ ■ ■

...Были еще комнаты и еще хитрые говорящие замки. И на каждый из них у странного визитера находились какие-то бумаги: справки, лицензии, разрешения и даже одно завещание. Магические, механические и пространственные запирающие механизмы пасовали перед ними, и наконец грабитель проник в самое сердце сокровищницы...

Там, за золотой дверью, запертой на магический замок девятой категории, знающий пять атакующих, три защитных и одно восстанавливающее заклинание, находилось самое ценное сокровище правителя Амшера.

Простой медный кувшин.

Все еще не веря тому, что все замки остались позади, грабитель взял свою награду.

В его сумке не было настоек разрыв-травы. Не было там ни таранных механизмов, ни магических рун «Откройся!». Даже самых простых отмычек — и то не было.

Как и сам он не был ни вором, ни охотником за сокровищами. Архивариус четвертого ранга Номенклатория города Льер ни малейшего понятия не имел, как всеми этими средствами взлома пользоваться, зато он имел доступ к любым бумагам, проходящим регистрацию в Номенклатории. Собственно, кроме этих бумаг, в его сумке вообще ничего не было.

— Ну, давай же, давай! — шептал он, натирая медный бок кувшинчика.

Из узкого горлышка показалась струйка желтоватого дыма и раздалось покашливание:

— Кхе-кхе. Слушаю, но не повинуюсь, о мой новый господин!

— Итак, джинн... Я приказываю, чтобы ты... Что?! Что ты сказал?

— Моя лицензия на совершение чудес закончилась три дня назад, о новый господин. Чтобы продлить лицензию, нужно подать заявку в регистратуру в письменном виде в сорока экземплярах. Заявка будет рассмотрена в течение ближайших трехсот лет, и тогда, о мой новый господин, я смогу сделать тебя хозяином Вселенной!

Пальцы побледневшего архивариуса разжались, и бесполезный кувшин с нелицензированным джинном зазвенел по мраморному полу...



НЕВЛАСТЕЛИН ТЬМЫ

Рыцарский конь встал на дыбы и ударил копытами в ворота Черной Башни. Неразрушимый металл не выдержал, и ворота обзавелись парой отпечатков лошадиных подков. Впрочем, на них был уже не один десяток таких памятных оттисков, а также несколько обидных надписей в адрес Властелина Тьмы, выцарапанных каким-то острым предметом. Предположительно — кончиком рыцарского меча.

— Эй, подлый Властелин, выходи на честный бой! — зычно прокричал всадник.

— Ага, щас, бегу и падаю, — тут же отозвался уставший голос откуда-то сверху.

Рыцарь стащил шлем и поднял глаза. Из окна башни выглядывала чья-то голова, увенчанная золотой короной.

— Я слышу в твоем голосе издевку, приспешник Тьмы! — начал злиться рыцарь.

— Ну, посуди сам, горячая ты голова. Как может подлый Властелин выйти на честный бой, а? Если размышлять этимологически, в твоем высказывании есть некоторый диссонанс понятий.

Закованный в сияющие доспехи рыцарь открыл рот, пытаясь осмыслить услышанное.

— Че? — выдавил он наконец.

— Не выйду я. И вообще ты кто такой?

— А что, не видно? Я — рыцарь Света!

— Кхм. Необычное имя для воина. А что ты рыцарь, это еще баньши надвое сказала. Где доказательства?

— Вот меч, вот конь, вот сверкающий доспех на три размера больше.

— О благословенная Тьма, ниспошли ему каплю разума! — взмолился человек в короне. — Только не слишком большую, а не то голову разорвет. Мне официальный документ нужен.

— Так бы и сказал, — обрадовался рыцарь и вытащил какую-то бумагу, заляпанную жирными пятнами. Поднял ее повыше.

Властелин надел очки и вслух зачитал:

— Рыцарское свидетельство номер... Выдано на имя... Эй, ты, внизу. Ты у кого документ украл?

— Я не крал! Я и есть рыцарь Арчибальд Медноголовый, как указано в бумаге!

— А почему сказал, что ты Света?

— Я сэр Арчибальд, сражающийся со Злом во имя Света. Рыцарь Света. Приехал сюда, чтобы вызвать тебя на бой, коварный Властелин Зла!

— Тпру! Остынь, сынок. Властелин Зла живет в соседней Черной Башне. А я — Властелин Тьмы. Ты адресом ошибся.

— Тьмы или Зла — какая мне разница? Мне подвиг нужен для отчетности! Победить злобного Властелина.

— Послушай, меднолобый...

— Медноголовый!

— Да какая разница? Ты вот скажи — у тебя разрешение на осаду Черных Башен есть?

— Разумеется. На днях получил.

— Вот и осаждай. А мне некогда, у меня еще попугай не пуган и гули не выгуляны.

С этими словами Властелин Тьмы помахал рукой и скрылся в Башне. Ну а рыцарь взял замок в осаду согласно всем правилам, описанным в «Руководстве по осаде замков и башен сил Тьмы»...

■ ■ ■

...Прошло три дня. У рыцаря на исходе уже было терпение и сухари, когда к нему в палатку прибежал гуль с посланием.

— Гошподин. Пишмо. Пришлал, — успела прошамкать нежить, прежде чем сверкающий меч снес ей голову.

— Кхм... «Сэру рыцарю Свете... нижайше прошу... для смертного поединка... в полдень...» Ага! Мерзавец все же решил погибнуть в бою! — Довольно улыбнувшись, воин начал готовиться к поединку: усердно молиться и точить свой клинок.

■ ■ ■

В назначенное время рыцарь ждал у ворот Башни. Он был точен, как и все силы Добра. Как и положено силам Зла, Властелин Тьмы опоздал на четыре часа.

— Прошу прощения за опоздание. Задержался в пыточной, — извинился колдун, появившись из ниоткуда прямо за спиной воина. — Ну что, приступим?

Рыцарь резко обернулся, выхватывая клинок.

— Защищайся, приспешник Зла! — выкрикнул он, бросаясь на мага.

— Тьмы! Приспешник Тьмы... — простонал тот, исчезая и вновь появляясь за спиной сэра Арчибальда. Он посмотрел на небо и вздохнул: — Надо бы место боя оформить соответствующе.

Властелин Тьмы хлопнул в ладоши. На ясном небе вдруг появились тучи, тут же скрывшие солнце, а вокруг места сражения закружились черные вороны.

— Ну вот, совсем другое дело! Приступим!

И сошлись меч и магия, Свет и Тьма, сила и разум... Летели заклятия, отбиваемые мечом. Сыпались удары сверкающего лезвия, натыкаясь на магическую защиту. Медленно, но неуклонно рыцарь начал теснить черного мага, заклятия которого становились все слабее. Еще несколько ударов сердца, и Зло будет окончательно повержено!...

— Погоди, стой! — Властелин Тьмы рухнул на землю и вскинул руку.

— Прости, но норматив по пленным я уже сдал, — задыхаясь, пробормотал рыцарь, — Мне нужна твоя голова, чтобы приложить ее к отчету.

— Убив меня, ты совершишь ошибку, а не подвиг. И голова моя не годится для отчета.

— Как это не годится? — Воин замер, занеся меч для удара.

— А ты мою лицензию Темного Властелина смотрел? — злобно усмехнулся колдун.

— Но... Но ты же сам сказал! Ты явно колдун, и Черная Башня признает тебя своим хозяином.

— Да? А ты посмотри внимательнее, Арчибальд.

Рыцарь обернулся. Колдовские тучи начали стремительно таять, а вместо ворон вокруг порхали белоснежные мотыльки. Черная Башня тоже была уже совсем не черной, а самой обыкновенной — серой и невзрачной.

— Извини, друг, но буквально минуту назад срок действия моей лицензии вышел. Так что я теперь самый обычный человек. Ты по-прежнему хочешь убить меня, воин Света?

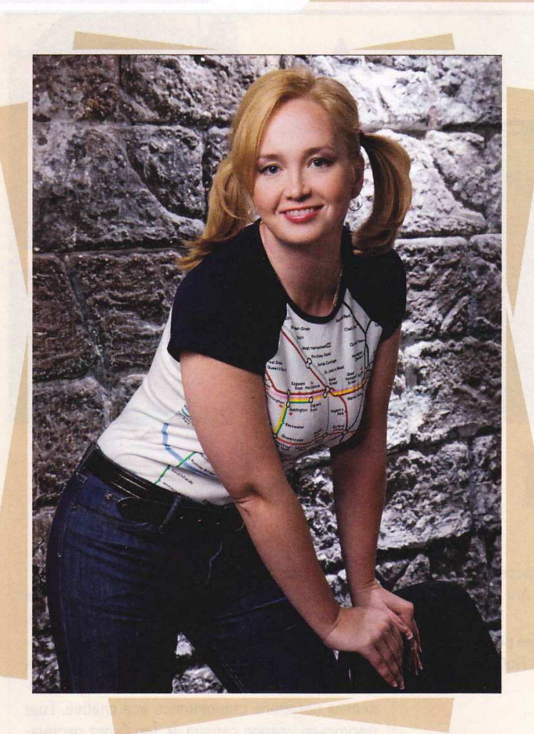
Ничего не ответив, рыцарь с силой вогнал меч в ножны и зашагал к своему коню...

■ ■ ■

Бывший Властелин Тьмы вошел в пыточную камеру. Там, прикованный цепями, сидел изможденный человек с татуировкой регистратора первого класса на лбу.

— Ну что, заждался, небось? — Колдун зажег факел и уселся на стул рядом с пленником. Протянул ему заполненный бланк. — Вот. Подписывай и ставь печать. Как обычно, на три месяца...

Едва печать коснулась горячей капли воска, башня начала темнеть, снова превращаясь в самую настоящую Башню Тьмы. Новоявленный Властелин Тьмы поднял голову к потолку и зловеще расхохотался, а за крохотным окошком ему вторили вороны...



Добрый день, друзья!

Надеюсь, летняя жизнь у всех наладилась, разработчики, видите, тоже не сидят сложа руки — будем надеяться, именно этим объясняется не только внушительный список рецензий в нашем номере, но и то, что Ubisoft каждый божий день обещают и никак не отдадут нам нашего «Принца». Словом, у меня для вас с этом номере выводок занимательных историй, поразмыслить над которыми подтолкнули меня ваши письма.

Почта

Татьяна Оболенская

1 ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Привет, ЛКИ!

Был рад увидеть анонс советов по Старкрафту 2, да еще так задолго до выхода игры. Хотя вообще забавно, конечно, — игры еще нет, а «Советы мастеров» уже есть. Хотя тут и я через знакомых нашел возможность попасть в бету — но мало что смог. В Старкрафте мне полегче было. Интересно, такой профессиональный микроконтроль у продвинутых игроков распространяется на все области жизни или включается только в игре? Во всяком случае, опробовав новый Старкрафт на себе, слежу за вашими материалами с обостренным интересом.

Vladlen

Ну, вы не так далеки от истины. В первую очередь StarCraft пробуют те, кому в него скоро профессионально играть, то есть профессиональные киберспортсмены, а также некоторое количество успешных киберспортсменов-любителей. Так что не угрызайтесь очень сильно.

Теперь хорошая новость: попробуйте зайти еще раз. Пока мы с вами беседуем, многое поменялось, сейчас аккаунты раздают практически ковровым бомбометанием — именно поэтому мы публикуем советы сейчас, не дожидаясь выхода игры, — многие наши читатели могут немедленно опробовать их на практике. Надеюсь, и вам они помогут.

А микроконтроль — великая сила. Хотите историю про микроконтроль? Сидит на днях Алексей Шуньков, правит этот самый мастер-класс. Задача это, надо заметить, совсем непростая, даже для самого опытного редактора, потому что профессиональный игрок контролирует одновременно и в очень быстром темпе огромное количество параметров, и потому текст от него отличается чудовищной плотностью информации — и это, конечно, хорошо, только перед редактором стоит задача, не потеряв информативности, сделать из этого легкий, вкусный художественный текст.

В результате статью приходится перебирать практически как бусы — по слову, решая вместе с автором, что важно и как это все причесать и переформулировать. И вот они правят совместными усилиями статью, и White-Ra постоянно куда-то пропадает. Ответил на вопрос и исчез на четверть часа, вернулся, обсудил главу — и опять его нет.

А работа над такой статьей требует большой концентрации — если, конечно, хочется получить на выходе не ведро предложений, а цельный текст. И работать в дискретном режиме крайне сложно.

И вот Стажер сидит, правит и уже потихонечку закипает. Наконец, стукнув клавиатурой по столу, говорит в сердцах: «Нет, ну это невозможно! Что он там делает? Ест? Спит? С собакой гуляет?! Мы, в конце концов, будем работать или нет?!»

Тут White-Ra снова появляется в эфире и говорит: «Ну вот, выиграл наконец чемпионат Европы! Со счетом 3:0. Ух, и сложно было!..»

И тут мы видим, как главред со счастливой улыбкой откидывается в кресле и сразу все собеседнику прощает. Потому что White-Ra не выгуливал собаку, он дрался за звание чемпиона Европы, а в процессе, переключаясь между окнами, доводил до совершенства статью из этого номера.

2 ПИСЬМО ВТОРОЕ

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Вот, перелистываю мартовский номер, очень мне понравилась юбилейная рубрика, узнал много нового. Я вас читаю не так давно, как остальные, года два всего, поэтому предыдущие «юбилеи» не застал, а на сайте их нет; тоже, наверное, было интересно, я бы почитал. Ну ладно. Я вот о чем. Признайтесь, цифры вы придумали, ну признайтесь? Взяли примерно с потолка, чтоб похоже было. Потому что я попробовал пересчитать хотя бы за год, очень сложно, запутался. Если придумали — это, конечно, не так интересно, как точно измеренная трибуна из номеров высотой 44,7 км (впечатляет), но все равно ничего. Придумали? Ну признайтесь, придумали?

Максим Кривцов

Ну вот еще! Мы со страницами родного издания так не шутим. Просто ближе к юбилею вдруг стало безумно интересно: полная стопка журналов выше Эйфелевой башни? Тяжелее слона? А кита? Какого размера нужен винчестер, чтобы вместить все содержимое? Тут халтуры быть не может, иначе где же радость от результата? Конечно, тогда я еще не понимала, на что подписываюсь. Я даже по наивности сначала пыталась счи-

Знаете ли вы, что...

Ярослав Шалашов

*В сегодняшнем ЗВЧ мы будем сражаться за корону Ардании. Наш постоянный читатель **Олег Терновых** прислал очередную подробнейшую заметку о том, как победить последнего босса всего одним героем. Ну, или двумя – кому как нравится. Кроме того, читайте в нашем выпуске: где встретить речного голема, что лежит на крыше дома Т.К. Бахи, как легко убить дракона из Dragon Age: Начало и оказаться за пределами карты в Battlefield: Bad Company 2. Наши победители получают заслуженный клубный опыт и игры от **Electronic Arts**.*

А я жду от вас новых заметок по адресу hint@lki.ru. Не забудьте в поле «Тема письма» указать «ЗВЧ». До встречи в следующий раз!

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Виталий Красновид

Азерот населен множеством редких существ, после убийства которых можно получить награду в виде ценного артефакта. На этот раз мы поговорим о големах.

В четвертой главе кампании «Ужас из глубин» мы можем отыскать огненного голема, упавшего с небес. Для удобства откройте карту кодом «iseedeadpeople» и переместите камеру вправо и вниз по отношению к стартовой дислокации Мэв и компании – увидите «массивные ворота». Ведите туда героиню Мэв, используя способность «скачок», а когда разрушите врата, бегите вперед – нам покажут ролик с падением голема. С одного набега убить врага не получится, один раз Мэв нужно переместить обратно, чтобы ее полечили. А когда вы его убьете, получите редкий артефакт «рунные браслеты», дарующий защиту от заклинаний. А вот в восьмой миссии все той же кампании нас ждет вообще уникальный экземпляр – речной голем. Откройте карту при помощи кода и взгляните на север – прямо между двумя «зелеными» базами нежити есть небольшой водопад, а рядом стоит этот громила. Чтобы до него добраться, сначала выполните дополнительный квест «Дамба», а потом плывите Иллиданом к нужной точке карты. Монстра можно убить одним героем, если активировать способность «Перевоплощение». На месте своей смерти голем оставит «боевые когти», увеличивающие урон на целых 15 единиц, а это достойная вещь в инвентаре любого героя.

FALLOUT 3

Эльдар Джунушалиев

Однажды, прогуливаясь по Пустоши Fallout 3, на одном из начальных уровней я повстречал мальчонку, который мне рассказал про ужасных монстров, нападающих на людей, и дал квест под странным названием «Они!». Обдумывая это задание, я вспомнил, что так назывался фильм 1954 года, в котором главные герои сражались с гигантскими муравьями, мутировавшими из-за ядерного взрыва, выжигая их огнем. Покончив с муравьями, я удивился, что сценаристы Warner Bros. смогли предсказать будущее в таких подробностях – ядерный взрыв, мутировавшие муравьи, только в одном они ошиблись – огнемет не помог, ведь я имел дело с огненными гигантскими муравьями!

MAJESTY 2

Олег Терновых

Знаете ли вы, что финальный бой можно выиграть тремя, двумя и даже одним-единственным героем-лордом; при этом никаких других войск вообще не понадобится! «Финального» лорда стоит тренировать на протяжении всей игры с помощью нескольких приемов. Выбрав героя в одной из первых миссий, ставим на него флаг защиты с большим количеством золота. Дождавшись, когда все остальные герои станут его опекать, ставим флаг атаки на волчье логово или кладбище – все войско дружно побежит в бой, но атаковать логово будет только избранный герой, что позволит ему довольно быстро набирать опыт.

Но самый лучший источник опыта находится в миссии «Претенденты на престол». Сместив все здания вправо, через реку, вы спасете их от разрушения, а уничтожить ваш усиленный замок противнику будет не так-то просто. Накопив золота, вызывайте из зала лордов двух-трех «избранных» – они будут вашим войском. Главная их задача – при поддержке магии и башен разрушить гильдии разбойниц, эльфийское бунгало и храм Даурося; в этом случае противник потеряет возможность атаковать, но оставит в вашем распоряжении два прекрасных объекта для бесконечной тренировки – замки.

Обыкновенных бойцов можно тренировать до 98-го уровня – золота на их вызов в финальной миссии будет вполне достаточно, и даже останется. Божьих воинов-одиночек не стоит поднимать выше 80-го уровня – их вызов обходится очень дорого. Если же вы хотите вызвать отряд из лучника Хелии, паладина и жрицы Агрелы – тренируйте его до 30-го уровня.

Очень важно, чтобы ваши герои вступили в бой с Барлогом при первом его появлении, – в этом случае он не успеет вызвать на подмогу элементалей. Также стоит тщательно защитить город при помощи гномьих башен – достаточно будет четырех-пяти, а близлежащие склепы и кладбища разрушить при помощи башен охранных и магических. Лучшие герои-одиночки: жрица Агрелы и сестра Крипты; для победы над Барлогом им вообще не требуется помощь; всем остальным героям необходимо помочь заклинанием «лечение» или дать в спутницы послушницу.

И последнее – помните, что герой сотого уровня, вызванный в финальную миссию, сразу после вызова превратится в героя... первого уровня.

BORDERLANDS

Владимир Авдеев

В этой удивительной игре я нашел несколько интересных моментов и фактов. В начале игры, когда у вас будет задание навестить Т.К. Баху, вы можете прыгнуть (в Borderlands прыжками можно забраться практически куда угодно!) на близлежащую торчащую из земли сваю, оттуда на крышу дома Бахи, а на крыше вы увидите стул (на который нельзя сесть), бутылки пива (которые нельзя выпить). Ах да, в качестве награды за найденный тайник – деньги в трех сейфах. Мелочь, но приятно! Также, если вы на двадцатом и более уровне попытаетесь ударить в рукопашном бою машину (пустую), то она отлетит с чудовищной силой. И кстати, перед именем персонажа «Баха» всегда стоит аббревиатура Т.К., по всей видимости это означает: «Техасский ковбой».

DRAGON AGE: НАЧАЛО

Дмитрий Король

В игре есть довольно сложный момент – битва с драконом, которого мы призываем рогом главы сектантов Колгрима. Однако есть способ намного облегчить это сражение, нагло эксплуатируя движок игры. Для этого надо зайти в беседку, но как можно дальше от входа в нее саму, а затем уже призывать дракона. В этом случае дракон застрянет в стене, чем мы и будем пользоваться. Но и это еще не все. Надо обязательно оставить как минимум одного солдата, обязательно воина, у которого просто обязана быть включена способность «Глухая оборона». Это нужно для того, чтобы при притягивании драконом к себе воина последний не упал и успел отойти. Остальным воинам надо поставить оружие дальнего боя, а магам использовать площадные заклинания и «Конус холода». Однако их надо ставить на средней дистанции от дракона – в противном случае враг взлетит вверх и приземлится между нашими воинами, вне беседки. А это нам совсем не надо, ох как не надо!

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Роман Евдокимов

В миссии «Накопление сил» во время пробежки по рельсам можно упростить себе жизнь, забравшись наверх, туда, откуда постоянно спрыгивают свежие враги. Для этого надо подойти к пулемету (пустому, конечно же) и «сесть» за него, а потом выйти – вы окажетесь за полем боя, но если подойти к самому краю возвышенности, то вы снова очутитесь на карте. Вот так вот, от одного бордюра к другому, можно пройти этот достаточно сложный участок, напарники же сами пойдут следом за вами по низу.



С помощью этого пулемета можно с легкостью пройти сложную миссию.

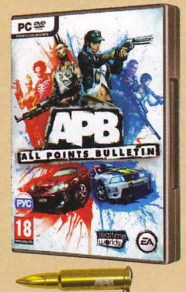
О наших призах

Полагаю, при взгляде на обложку вам не составит труда догадаться, что в этом месяце подарки дарит Electronic Arts.

А еще хочу вам сказать, что мы тут осваиваем новый для нас опыт выдачи призов — будем вас дарить **игровым временем.** Оно будет доступно вам сразу после релиза, скачать игру можно будет на directcod.ru. А чтобы сделать подарок более материальным, Electronic Arts готов вручить вам фирменную флэшку в виде пули. Ну и, чтобы не нарушать традицию, мы вручим и вторую игру — Warhammer Online, он у Electronic Arts исключительно красивый.

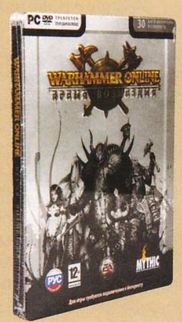
■ *All Points Bulletin*

Вы в детстве о чем больше мечтали — ездить на машине с мигалкой, в форме и фуражке (девушкам нравится!), с табельным оружием на поясе, и чтоб все окрестные хулиганы почтительно дорогу уступали, суеверно отплевываясь через левое плечо? Или наоборот, удирать от блюстителей порядка и законности, скажем, на радостно взревывающем мотоцикле, показывая им издалека нос, язык, шиш — ну там на что фантазии хватит?.. Спешу обрадовать — APB в состоянии исполнить любую мечту из двух, он, собственно, и основан на противостоянии полицейских и преступников. А больше пусть лучше расскажет вам Евгений Блинов — прямо тут, в разделе онлайна.



■ *Warhammer Online*

Этот мир жесток, и в нем нет места слабым и сомневающимся. Здесь нельзя смыться под шумок в сторонку и заявить: дескать, извините, моя хата с краю. И мирно путешествовать по окрестным землям с рюкзаком за плечами и альпенштоком, болтая с местными жителями и разрешая из природного любопытства и добросердечия их мелкие и крупные проблемы, у вас тоже не получится. Во всяком случае, не советуем — съедят... Здесь правит бал война, и все подчинено ее правилам. Вы — тоже ее часть, хотите вы того или нет. Здесь военнообязанные — все, от мала до велика. Поэтому, едва родившись, берем в зубы оружие, и вперед, на борьбу с врагами.



На что вы (опять) намекаете?!

Подведение итогов

Сегодня мы подводим итоги конкурса из апрельского номера. Вот вам ответы. В тех случаях, когда произведение подвергалось особенно активным нападкам Тимура, я давала их под общей отсылкой к источнику, но все равно непонятно, как столько аллюзий влезло в одну маленькую историю.

Как сказал один из наших победителей: *«М–да, нашел я меньше половины аллюзий, но ведь главное — не победа, главное — удовольствие, которое получаешь, узнавая знакомую фразу и тихонько хихикая над героями, вспоминая хороший фильм или книгу!»*

МАРШ ПЛЕТИ

1. ...усталому принцу семь верст не крюк. *(поговорка про бешеную собаку)*
2. Пусть весь мир подождет. *(реклама «Данон»)*
3. Они заряжают пушку. Зачем? А! Они будут стрелять! Прибавить ходу! *(м/ф «Остров сокровищ»)*
4. Слушай, брат-храбрец... *(здесь и ниже — обширные цитаты из «Парня из преисподней» Стругацких)*
5. ...серый туман войны. *(намек на механику стратегий Warcraft)*
6. Я останусь тут и помогу очажанам отбиваться, а ты трансгрессируй. *(«Понедельник начинается в субботу»)*
7. Ну и кто смеется теперь, тухлый зомби? Кто теперь смеется, а? *(«Зловещие мертвецы»)*
8. Я надеру всем тут зад во имя Света! *(х/ф «Живые мертвецы 2»)*
9. ...ползли, волоклись, выбирались — они. *(Фальзманн Роберт Марек, «Космопол»).*
10. Ну почему, где бы я ни оказался, везде присутствует хотя бы один мертвец? *(Пелевин, «Старик Игнат и люди»)*
11. Только бы выдержать! *(Фальзманн Роберт Марек, «Космопол»)*
12. Артас, вонзив в землю рукоять молота и повиснув на ней, как на шесте, отбивается от нежити ногами. *(Вообще, Нео из «Матрицы: Перезагрузка», но так как Артас принц, то подходит и Prince of Persia)*
13. ...нога принца пинать устала. *(Лермонтов, «Бородино»)*
14. Полыхнул яркий, ослепляющий свет. С холма по дороге, сметая нежить на своем пути, свиньей скакали паладины Серебряной Длани. *(х/ф «Две башни», спасение защитников Хельмовой Пади)*
15. Это не мешало им ходить, путаться у меня под ногами и требовать мозгов. *(«Рассвет мертвецов»)*
16. Помнишь, что я говорил тебе про гнев? Не поддавайся ему, юный принц. Во тьму такие мысли ведут! *(«Звездные войны»)*
17. То, что твои сослуживцы пытались тебя съесть, — еще не повод вешать нос! *(х/ф «Фидо»)*
18. — Уж поспокойнее тебя. — Ни черта ты не спокоен! — Поспокойнее тебя. *(х/ф «Большой Лебовски»)*
19. Принц, ты хочешь об этом поговорить? *(любимая присказка психоаналитиков)*
20. Но в этом нет твоей вины. *(х/ф «Умница Уилл Хантинг»)*
21. Нет, ты не понял! В том нет твоей вины! — повторил Медив. *(х/ф «Умница Уилл Хантинг»)*
22. Тени удлинились. *(«Властелин колец» и вообще Толкин)*
23. Мертвые сраму не имут! *(Нестор, «Повесть временных лет»)*
24. Но помни, что часто, пытаясь убежать от судьбы, мы именно там ее и находим. *(м/ф «Кунг-фу Панда»)*
25. Каркнул пару раз: «Никогда!» *(Эдгар По)*
26. Там, у ствола дерева, — странное пятно колышущегося воздуха... *(х/ф «Чужой»)*
27. Нет судьбы, кроме той, что мы сами себе выбираем. *(х/ф «Терминатор», первые две части)*

ИСТРЕБЛЕНИЕ

28. Мы ведь паладины, а это значит — мы боремся со злом, мы защищаем невинных, и еще это значит, что мы, черт возьми, не истребляем целые города! *(х/ф «Большой Лебовски»)*
29. Острое лезвие — тоже в каком-то смысле милосердие. *(Терри Пратчетт, «Мор — ученик Смерти»)*
30. Технически ты еще не король. *(м/ф «Шрек»)*
31. Прости, принц, но у нас в Цитадели очень строго насчет «горячего сердца, холодной головы и чистых рук». *(Дзержинский о чекистах).*
32. Мы все там пропадем! *(Ильф и Петров, «Золотой теленок»)*
33. Действительно, если хочешь, чтобы что-то было сделано на совесть, делай все сам. *(расхожая пословица, большинство читателей запомнили ее по х/ф «Пятый элемент»)*
34. ...пятеро пестро одетых всадников верхом на странном зверинце. *(здесь и дальше — события World of Warcraft: Wrath of the Lich King, подземелья Culling of Stratholme)*
35. Мы — из бу... *(х/ф «Мы из будущего»)*
36. Горожане Стратхольма на глазах чахли, пухли и дохли. *(анекдот про Штирлица и немецких детей)*
37. Я ждал тебя, юный принц! *(очень похоже на цитату из «Звездных войн», хотя юмор в том, что Мал'Ганис действительно произносил эти слова!)*
38. ...Я легким движением превращаю... *(х/ф «Бриллиантовая рука»)*
39. Уже на подходе к городскому собору Артас вновь увидел своих нежданных соратников. Они вырулили из-за угла, таща за собой некрупного бронзового дракона и громко выясняя, кому достанется трофей. *(World of Warcraft: Wrath of the Lich King)*
40. Дракон шипел и отмахивался кожистыми крыльями. *(Стругацкие, «Понедельник начинается в субботу»)*
41. Пальцами рук он делал неприятные движения — не то что-то завинчивал, не то что-то вонзал, не то что-то сдирал. *(там же)*
42. Натрезим в ответ встал в боевую стойку, протянул правую руку вперед и поманил принца движением пальцев *(все без исключения фильмы с кунг-фу, но лучше запомнилась «Матрица»)*
43. Хорошо у вас, но пора. Принц-то ваш — просто чудо! Как работает левой снизу! Сразу видно — первый в Лордаэроне забияка. *(х/ф «Даун Хаус»)*



Судим победителей

Достойно отметить самых лучших нам сегодня помогает компания A4tech, которая заботится от том, чтобы жизнь человека за компьютером была комфортной и уютной. Мы уверены, что ее подарки доставят вам радость.
А теперь о победителях и их призах.

1 МЕСТО – БОРИС БЕЛОЗЕРОВ

Акустическая система классического дизайна: сабвуфер и сателлиты в деревянном корпусе с пультом управления. Создана для широкого круга любителей музыки и компьютерных игр. Обладает объемным глубоким звучанием, особенно достойным в низком частотном диапазоне.



2 МЕСТО – СЕРГЕЙ КОРНЕЕВ

Игровой комплект: клавиатура + мышь

Создан специально для поклонников компьютерных игр. Клавиши A, S, W, D имеют покрытие из резины, что обеспечивает стабильный контакт во время игры, исключая проскальзывание пальцев даже в самые напряженные ее моменты. Игровая оптическая мышь со встроенной памятью 16 КБ. Располагает шестью дополнительными кнопками, в числе которых «огонь», дублирующая тройной выстрел.



А еще трое участников, Игорь aka Flipper, Ирина и Николай Совин, получат, по традиции, наши игровые призы.

44. И Мал'Ганис пропал, оставив после себя лишь легкий запах хвои. *(х/ф «Эксперимент-3000», он же MST3K: The Movie)*
45. – Ты маньяк! – кричал Артас, воздев молот к небу. – Мал'Ганис, ты обратил Лордаэрон в прах! Ах, чтоб ты провалился! Чтоб вы все провалились! *(х/ф «Планета обезьян», но часть участников решили, что из «Мадагаскара», где цитировалось это кино)*
46. Обязательно найду и горло перережу! *(«Джентльмены удачи»)*
47. Торжественность момента немного подпортили добровольные помощники принца. Пока Артас грозил небесам, они с радостными воплями стаскивали крышку с каменной урны и рылись в содержимом. *(World of Warcraft: Wrath of the Lich King)*
48. Нужно отдать должное Артасу – он причесал город очень частым гребнем *(Дивов, «Выбраковка»)*
49. А ведь я говорил! Я предупреждал! *(«...доведут бабы и кабаки до цугундера» – х/ф «Место встречи изменить нельзя»)*
50. Как осел! – улыбнулся Пророк. *(кино «Антон Иванович сердится»)*

БЕРЕГА НОРДСКОЛА

51. Принц стоял во весь рост и отбивал пули молотом. *(тактика джедаев из «Звездных войн»)*
52. Кровь бы ему пустить полезно. Впрочем, какая там у него кровь – видимость одна. *(Стругацкие, «Понедельник начинается в субботу»)*
52. Рунический меч Тысячи Душ. *(мультсериал «Южный Парк»)*
53. Перекусим, погреемся, о мечах наших скорбных поговорим. *(«Место встречи изменить нельзя»)*
54. ...пришла шифровка из Центра. *(х/ф «Семнадцать мгновений весны»)*
55. Крылья сложили палатки. *(Юрий Визбор, «Милая моя»)*
56. Что ты там бормотал про «нормальных героев», пока мы шли? *(х/ф «Айболит-66»)*
57. Да будет брошен жребий! *(Гай Юлий Цезарь)*
58. Бей центровых! *(х/ф «Даун Хаус»)*
59. Завязалась кровавая битва. *(Кооль, «Там вдали за рекой»)*
60. Вот уж не думал, что ты горазд на такие фигли-мигли. *(Туве Янссон, «Муми-тролль и комета»)*
61. Труп на трупе сидит и трупом погоняет. *(Гоголь, «Мертвые души»).*
62. ...во-первых, отмщу, во-вторых, жестоко отмщу и, в-третьих, скоро отмщу! *(Шварц, «Снежная королева»)*
63. А месть в белых перчатках не свершается. *(Ленин)*
64. Принц взобрался на камень, взялся одной рукой за отворот меховой накидки, другую руку протянул, указывая на север, и воскликнул... *(Ленин)*
65. Товарищи! Наша скорбь безмерна! *(Пелевин, «Чапаев и Пустота»)* Предатели, соглашатели и безродные гоблины... *(«Безродные космополиты», антисемитские кампании в СССР)*
66. Есть такая армия! *(Ленин)*

ЛЕДЯНАЯ СКОРБЬ

67. Давайте я вас понесу, хозяин. *(Толкин, «Возвращение короля»)*
68. Я понесу молот, а ты понесешь меня... – Как ты замечательно придумал, Мурадин. *(м/ф «Чебурашка»)*
69. «Оставь надежду, всяк сюда... « *(Данте, «Божественная комедия»)*
70, 71. «Сложите в ящики *(досмотр в аэропортах)* вашу одежду, оружие и мото...» *(х/ф «Терминатор 2»)*
72. Нет, опять не то. «Ключ!» *(«Королевство кривых зеркал»)*
73. Или вот это... «Чтобы пройти через мост, вам надо ответить на три...» *(х/ф «Монти Пайтон и священный Грааль»)*
74. Рунический меч торчал, как сушеный гриб *(Носов, «Заплатка»)* в куске извечного льда.
75. А ну как пол провалится, каменный шар откуда-нибудь выкатится, а то и змеи приползут? *(намек на «Индиану Джонса»)*
76. «Взявшись за рунический меч Ледяная скорбь (в дальнейшем именуемый Меч), пользователь меча (в дальнейшем именуемый Пользователь) соглашается со следующими условиями... *(пользовательские соглашения)*
77. «Где я? – простонал он. – Кто я?» – «Ты горный король, – прошептали ему духи. – Распоследний на всю округу». *(м/ф «Возвращение домовенка»)*
78. Мал'Ганис ждал Артаса в заснеженной местности без каких-либо отличительных признаков.*(Том Стоппард, «Розенкранц и Гильдерстерн мертвы»)*
79. Сила сильна в тебе, юный принц. *(опять «Звездные войны»)*
80. Голоса в голове приказывают мне убить тебя. *(англоязычный кошачий мем: The voices are telling me to kill you)*
81. – Хороший, плохой... – произнес принц равнодушно. – Главное, у кого Ледяная Скорбь! *(х/ф «Армия тьмы»)*
82. Анак кири! *(Wrath of the Lich King, слова Мал'Ганиса)*
83. Повелителя Плети из меня не получилось. Пора переквалифицироваться *(«Золотой теленок»)* в адмиралы. *(Wrath of the Lich King, Мал'Ганис действительно становится адмиралом)*

■ ■ ■

Сердечно поздравляем победителей – и сделаем перерыв на несколько месяцев, пока Тимур не напишет нам какой-нибудь особо сверхзамечательный Азерот, а то на меня главред уже активно ворчит за такое пространное подведение итогов. Однако мы непременно к нему вернемся!

тать результаты на калькуляторе и записывать на бумажку — но быстро прониклась порочностью этой стратегии.

Тут я заново открыла для себя «Эксель», который всю жизнь использовала как вульгарную таблицу, иногда с банальным суммированием, — он-то меня и спас. Он и складывал, и умножал, и очень скоро с небольшим (маленьким) отрядом добровольцев мы навели полную и радующую глаз статистику.

Скажем, несложно взвесить полную коллекцию номеров, она вся стоит у меня в папках на расстоянии вытянутого хомяка — достаточно принести из дома напольные весы. Но ведь у каждого номера свой тираж! Значит, надо взвесить по одному экземпляру каждого объема (их не так много), закопипастить в таблицу, а на заботливо вбитые тиражи она их перемножит сама, а потом еще все и сложит.

Вооружившись контрольными экземплярами и бумажкой, я по дороге на работу зашла в супермаркет. Процесс взвешивания журналов на контрольных весах вызвал у охранника неподдельный интерес. «Вот, журналы взяла, — сказала я, сосредоточенно записывая на стикерах цифры. — Хочу проверить — не обвесили? Такое время, знаете...» И хотя это был февраль, а не апрель, он решил, что будет дешевле не приставать. Попросил только распечатанный экземпляр полистать, пока взвешиваю. Потом скажут, что это была тщательно спланированная рекламная кампания. Ну и пусть их. С личным секьюрити я все быстро доделала — никто не приставал и не требовал освободить прибор, чтобы перевзвесить морковку. С охранником мы расстались друзьями, и я унесла на работу ворох суперценных цифр. Это потом коллеги объяснили, что я идиот и у дружественной редакции портала Mobi есть электронные весы, где с точностью до третьего знака взвешивают телефоны, дабы ни один миллиграмм лишнего груза не проник к вам в карман неузнанным.

Вот так. Ну а остальное вообще меряется бытовыми приборами класса линейка или узнается у дизайнера, они про размеры листа все знают. А потом «Эксель» опять все сам считает. Самое интересное было, когда мы звонили в типографию узнавать, сколько краски они на нас тратят, — вот они удивились!

Вообще, пишу и думаю — совершенно безумно выглядит. Но соврать, что взяла с потолка, как-то неинтересно. Зато теперь мы все про себя знаем. Будет двести номеров — еще что-нибудь намеряем.

3 ПИСЬМО ТРЕТЬЕ

Здравствуйте!

Извините, если пишу не туда, но все же я подумал, что это письмо лучше отправить в редакцию.

Мне очень нравится вся ваша работа, я регулярно покупаю ваш журнал и остаюсь доволен. Мне всегда нравилось, что на диске, прилагавшемся к журналу, я нахожу что-нибудь про World of Warcraft, особенно мне понравились туториалы по мультибоксу. Недавно я заинтересовался такой штукой, как машинима. Это видео, снятое на движке какой-либо игры; в данном случае я подразумеваю WoW, и мне очень хочется, чтобы вскоре на дисках с журналом я нашел видеотуториалы по созданию машиним в WoW. Буду очень благодарен и надеюсь, что вы действительно исполните мою просьбу. Заранее спасибо.

Родион Фаррахов

Это вопрос из тех, что изнутри больше, чем снаружи. Я, конечно, человек широкой души и регулярно мечтаю о том, чтобы делать собственные видеоматериалы, однако в минуты просветления понимаю, что порядковый номер этой задачи — не в первой сотне. Пока я от этой темы трагически далека. Но вот что мне подсказал бывалый игропутешественник Тимур Хорев.

Технически говоря, его «Клуб игропутешествий» — тоже машинима. Но автор письма, похоже, имеет в виду более сложный вариант: с персонажами, которые не изначально присутствуют в игре, а снимаются отдельно и потом накладываются на фон.

Мечтательно блеснув глазами, Тимур сказал буквально так: «Это жуткое шаманство с применением сложных графических эффектов — и держится все по большей части на самописных программах, так как Blizzard игнорирует нужды авторов машиним. Создателей сложных машиним страшно уважаю за их огромный труд!»

О как. То есть отдельные персонажи и фон снимаются раздельно. Потом накладываются со спецэффектами. Тут-то и начинается шаманство. Скажем, персонажу, импортированному из WoW в какой-нибудь 3D-редактор, можно сделать другую мимику лица и губы, шевелящиеся в соответствии с речью. Так, например, делали знаменитую серию South Park про Warcraft.

Есть много разных хитрых способов приделать к WoW спецэффекты. Даже соорудить глубину резкости можно. Но головная боль при этом — та еще. И не последняя проблема — операторская работа, режиссерская, сценарий и т.д. Без них машиниму просто не заметят на общем фоне.

...Да, я знаю, что вы думаете, — вы просили объяснений, а я ухожу от ответа на главный вопрос. Это я напряженно думаю. Тимур сейчас в пене сдает материалы в номер, и приближаться к нему небезопасно. Но. Как только он все сдаст и перейдет к видео, я попрошу его сделать статью о том, как он делает свои «Клубы игропутешественников». Ничего не обещаю, но постараюсь завлечь его такой перспективой. Опыт показывает — когда ему интересно, он способен на все.

4 ПИСЬМО ЧЕТВЕРТОЕ

Здравствуйте, редакция ЛКИ!

Хотел бы вновь поднять вопрос об образовании. Хотелось бы все-таки увидеть у вас исследование, куда стоит поступать тем, кто хочет стать разработчиком, чтобы потом не было мучительно больно за бесцельно просиженные в аудиториях часы. Тем более, сейчас все институты зазывают к себе студентов наперебой, но это не значит, что они могут дать им что-то толковое. Буду рад обстоятельному ответу.

Искренне ваш, Влад Дроздов

Вопрос об образовании — один из самых частых из тех, что задают в письмах, а также во время живых встреч с читателями. Во-первых, люди склонны полагать, что образование само по себе что-то решит в их жизни, а во-вторых, и это уже чистая правда, было бы очень здорово получать в институте именно те знания, которые потом пригодятся на работе, — хотя процент таких счастливцев исчезающе мал.

Я несколько раз бралась за статью о высших учебных заведениях для подготовки игроделов. Собирала информацию, опрашивала людей и каждый раз приходила к выводу, что на самом деле это все покушение с негодными средствами. Героическая личность будущего разработчика формируется под флагом «кто хочет — тот добьется». Скажем, если это программист, он может учиться на ВМиК МГУ, как сделал в свое время Андрей Ленский, а может выбрать технический вуз — скажем, широко известный Бауманский, — место, где ему дадут представление об основах программирования, а дальше (или в процессе) он обложится учебниками — и help himself. То же и с художниками — 3D-моделирование и анимация благодаря анимационным фильмам понемногу отвоевывают себе место в учебных программах.

С геймдизайнерами все немного сложнее, по крайней мере с ведущими геймдизайнерами, потому что никто точно не знает, что это за образование, которое дает человеку способность придумывать игры. Наши любимые Katauri Interactive, с которыми я буквально на днях обсуждала этот вопрос, считают, что самые эффективные специальности — математика и программирование. Потому что они дают разработчику возможность внятно представлять, как его идеи могу быть реализованы посредством программного кода, а как нет. Такой геймдизайнер может ставить точные задачи программистам и художникам и добиваться нужного результата.

Аргументы убедительные, не поспоришь, и многие разработчики — скажем, Сергей Орловский — их уверенно поддержат. Но вот, скажем, Николай Дыбовский по образованию — филолог, его «источник силы» лежит в гуманитарной области. Мир знает и геймдизайнеров, вышедших из художников. Первым мне вспомнился почему-то Пьер Гийод. Или, раз уж мы обсуждаем отечественных специалистов, Анри из .dat. Возможно, в акт творения игры на этом уровне вмешиваются какие-то высшие силы — но это уже не про образование.

В нашей стране, где преподаватели до последнего цеплялись за преподавание волшебного языка Бейсик — по той единственной причине, что другие учить не хотели, очень непросто раскачать систему образования, чтобы специальности разработчиков игр были признаны, образовательные учреждения сертифицированы. Конечно, время от времени слышишь, что учебное разведение начинает подготовку разработчиков, но при ближайшем рассмотрении оказывается, что

это, в сущности, рекламный трюк, призванный повысить приток студентов. Поделитесь, если у кого есть другая информация, мне ни одного убедительного примера найти не удалось.

И все же очень соблазнительно не получать образование для галочки. Не отсиживать и не прогуливать ненужные лекции. И вот на КРИ, на собрании свежеобразованной (еще даже не зарегистрированной, но уже очень активной) Ассоциации разработчиков игр, я задумалась, что идея эта, может, и не так безумна, как мне казалось. Во всяком случае, вопрос об образовании озвучен в числе ключевых задач Ассоциации, и даже есть энтузиасты.

Может, конечно, все заглохнет на полпути или выльется в формальную сертификацию, имеющую целью получить деньги за справку. А может, и нет. Во всяком случае, все признают, что, несмотря на кризис, несмотря на то, что отечественные издатели свернули большинство собственных разработок, рынок профессиональных разработчиков далек от насыщения.

Я раздала там десяток визиток, призвав всех заинтересованных держать меня в курсе, и собираюсь активно их тормошить. Буду за ними наблюдать.

5 ПИСЬМО ПЯТОЕ

Уважаемая редакция!

В статье про Андрея Ленского в майском номере вы написали про новую игру, над которой он начал работать. И сказали, что будете за ней наблюдать. А в июньском номере я ничего не нашел. Может, маленькая заметка была, или же не туда смотрел. А то в статье было всего несколько слов, а у главреда, как я понял, были новые идеи, и он какое-то время над ними работал. Если по прошествии времени вы остыли и передумали писать, вы, уважаемая Татьяна, могли бы посвящать этому несколько строчек в почте. Это же не так много, и Алексей Шуньков не будет очень сильно возражать. Только не бросайте нас в «терновый куст»!

Ваш верный читатель, Alexmo

Нет, ничего мы не передумали, и не надейтесь даже. Давайте я вам расскажу, что мне известно на данном огнедышащем этапе. Те, кто читает журнал сначала, уже видели в репортаже о КРИ превью Тимура Хорева про Space Worlds — это нынешнее рабочее название «Свободного космоса». Тимур не нашел в расписании КРИ почти ничего, что его заинтересовало бы, разве что Кранк с анонсом King's Bounty Online. Зато на стенд Space Worlds он приезжал дважды и провел там много времени, пока не побеседовал дотошно с каждым из тех, кто там был, — дизайнерами, программистами, художниками. То, что он добыл в этих беседах, вылилось в превью. А на диск, кстати, должны положить первые видеоматериалы, которые разработчики подготовили специально для КРИ. Несколько моделей вы видели в той самой статье, но в 3D оно намного интересней.

Мысль о цикле статей по этому проекту как-то спонтанно вызрела в наших рядах, я даже сгоряча согласилась написать первую из них — для следующего номера. И хотя по здравом размышлении сомнения одолевают меня: все-таки каждый месяц освещать проект с новой стороны очень непросто — но если все получится, это будет очень здорово. У меня есть минимум две причины желать этого.

Как вы знаете, опыт, вынесенный Андреем из разных игровых проектов, лег в основу аналитических статей «Вокруг игры». Пользовались они исключительным успехом — ведь всегда интересно узнать, «как устроен мир». Всем. Потому что мне, например, было интересно читать размышления даже про те моменты разработки, при которых я лично присутствовала.

Однако в последнее время эти статьи иссякли. В начале года я активно приставала к Андрею — мол, народ требует «продолжения банкета». А он говорил — ну что ты хочешь? За восемь лет мои истории о личном опыте закончились. Надо новых. А где их взять?..

Потом он подключился к разработке «Свободного космоса», и сразу стало видно, что ему очень не хватало собственных разработок, реализации собственных игровых идей на практике. Он даже начал уже планировать новые материалы в «Вокруг игры» по горячим следам проекта... Сейчас эти люди развивают и воплощают его идеи в жизнь. И развитие этих идей нам очень интересно.

Сейчас я разбираю заметки по игре Андрея, и, вероятно, ближайшая статья будет посвящена именно этой теме — тому, что легло в основу игры, его геймдизайнерским решениям.

Вторая причина шкурная. Мы (игрожурналисты) очень любим заглядывать за всяческие кулисы. Когда-то у нас это получается лучше, когда-то хуже, а о чем-то приходится просто гадать. В массе своей разработчики крепко держатся за идею, что журналистам полработы не показывают, и потому добыть информацию бывает очень непросто. У меня есть надежда, что возникший благодаря Андрею живой контакт с разработчиками мы сумеем использовать так, чтобы заглядывать за эти кулисы, наблюдать, как меняется проект, из каких этапов складывается, что получается, какие трудности бывают на каждом этапе. Словом, это все те вопросы, из которых по большей части состоят ваши письма.

Третья причина — возможность делать что-то вместе с вами. Я очень люблю вашу активность, поэтому культивирую тут всевозможные конкурсы. Здесь у вас будет возможность подбрасывать мне темы статей, до которых я почему-либо не додумалась. На разных этапах работы над проектом можно будет подавать идеи и самим разработчикам — на это будут специальные конкурсы. Узнать, как устроен мир, очень интересно, но поучаствовать в его сотворении — еще лучше.

И хотя временами я думаю — ну куда меня опять несет нелегкая, везде мне надо первой сунуть нос? — я думаю, ближайший год обещает быть очень интересным.

6 ПИСЬМО ШЕСТОЕ

Здравствуйте!

Прочел в июньской «Почте» обсуждение «Гласа народа», что победители будут размещаться на диске. Я вас читаю всего год и прошлый конкурс не застал, и на форуме я зарегистрировался тоже чуть меньше года назад, никогда не писал, но ради такого случая я попробую! С интернетом у нас, честно говоря, совсем плохо, только не надо на эту тему шутить, даже если вам кажется, что без интернета жизни нет.. Но чтобы выложить на форуме рассказ, много и не надо. Так что я попробую. И спасибо вам.

Игорь Володковский

У нас на форуме всегда была активная литературная жизнь (потому что наши читатели — самые талантливые!), и даже случающиеся порой проблемы с сайтом ее не погубили. Кто-то уходит — приходят другие и вновь поднимают литературный раздел на должную высоту. Это очень приятно.

А тут как раз завершился Восьмой литературный конкурс, и первые три работы, набравшие больше всех голосов, мы выкладываем на этот диск. Вы найдете там рассказы: «Все идет по плану», Джин, «Кто сказал «Мяу?», Серчинг, и «Желание жить», Наташа Лис.

Рассказы второй тройки лауреатов будут в следующем номере, и, если не подоспеют результаты еще какого-нибудь конкурса, мы сделаем достоянием общественности лучшее их архивов. В конце концов, ЛКИ приходит и туда, где никогда не ступала и нескоро ступит нога интернета.

Мне кажется, это хороший стимул для авторов и удовольствие для читателей, тем более что объем диска, необходимый для этого удовольствия, неразличим вооруженным глазом. Это тот случай, когда можно нахально нарушить закон сохранения энергии и что-то дать, ничего нигде не отняв.

С возвращением, «Глас народа», я тебе рада.

■ ■ ■

Вот как-то так. Этот номер прошел под знаком КРИ, а в следующем месяце мы уже будем обсуждать E3. В том числе и отечественные разработки. Наши родные издатели тоже приберегают лучшее для заокеанских стендов — и за этот непатриотичный шаг их можно если не простить, то понять. Ничто так не отбивает желание жить, как необходимость делать самые свежие демоверсии, ролики и скриншоты для двух выставок подряд. А нам ничего не остается, кроме как упаковать вещи и камеру и отправиться за ними. Впрочем, кажется, в следующем месяце нас ждет не одно путешествие за океан, но об этом мы узнаем от очевидцев в следующем номере, а пока я жду ваших писем.

Сердечно ваша,
Татьяна Оболенская
post@lki.ru



КАК ИСТОНЧАЕТСЯ ГРАНЬ

Еще недавно казалось, что онлайновые игры окончательно выделились в совершенно отдельный жанр. Со своей субкультурой, традициями и даже своими игроками, позабывшими о других играх ради традиционных ежедневных рейдов. И поводов для такого умозаключения хватало с лихвой.

Посудите сами. Вот игрок, наш с вами коллега. Вычитывает в журнале про очередные замечательные новинки, идет в магазин, потом с упоением играет неделю. Тот, кто понапористей, – смотрит демоверсии до релиза, а после него углубляется в изучение тактик, повторно проходит любимую игру каким-нибудь хитрым способом.

Игрок «онлайновый» устроен иначе. Лишь единицы умудряются прыгать из одного проекта в другой, большинство же выбирает свою любовь на ближайшие годы и с завидным упорством развивает персонажа. Вместо покупки игр – повременная оплата доступа или условная бесплатность, которая порой оказывается даже дороже. Тысячи часов в игровом мире. Сотни, а то и тысячи долларов, вложенные в прогресс или антураж. Десятки журнальных и интернет-страниц с советами, описаниями квестов, подземелий и стратегий обогащения. Жизнь по расписанию, ежесуточный ритуал участия в судьбе своего «второго я»...

Теперь зайдем с другой стороны. Ведь фактически любой жанр существует и с приставкой «онлайн». И дело не ограничивается очевидными ролевыми играми, где одиночным «Готикам» и «Ведьмакам» откликаются из сети World of Warcraft и Aion. Есть какой-нибудь Splinter Cell, а есть Team Fortress 2 – что это, как не онлайн-боевик? Или тот же StarCraft 2, кампанию которого все никак не доделают, а сеть не остывает ни на секунду: десятки тысяч игроков рубятся друг с другом, не пройдя даже обучающей миссии. Онлайн-стратегия в чистом виде. Существуют и онлайновые экономические менеджеры (нет, я не про «Форекс»); можно смело утверждать, что в сети на сегодняшний день возникли зеркальные отражения всех известных нам жанров, со своими разработчиками, бюджетами и игроками...

А теперь давайте, для разнообразия, опровергнем с таким трудом сделанные выводы. И на секунду заглянем не в сегодняшний день, а в завтрашний, хотя отдельные признаки будущих перемен видны уже сейчас. Фирма Blizzard анонсировала возможность общения между игроками – в том числе находящимися сейчас в разных играх. Steam связывает между собой подписчиков, ненавязчиво привнося элементы онлайна в, казалось бы, совершенно «офлайновые» проекты. Начиная с Red Alert 3 привычным делом стал поиск партнеров для прохождения одиночных миссий. Полным ходом идет интеграция с социальными сетями и платежными системами. Не пройдет и пяти лет, как грань сотрется. Онлайн, с таким трудом оторвавшийся от основного потока игр, опять сольется с ним в единое целое. И, вернувшись на родные просторы, принесет во все жанры уникальный опыт, нажитый за годы самостоятельности. Мы с вами станем свидетелями этому.

Алексей Шуньков